XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 3 PROTOTYPE **BLUE DRAGON** RESIDENT EVIL 5 **HALO 3** FALLOUT 3 **CALL OF DUTY IV** HALO WARS

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360

OFICIÁLNÍ MAGAZÍN CZ

exkluzivně
Sleva v ČR
Víme vše!

BIOSHOCK

Stáhne vás pod hladinu!

[**FALLOUT 3** PRVNÍ DOJMY **HALO 3** ODHALENÍ SINGLEPLAYERU **PROTOTYPE** EXKLUZIVNÍ INFORMACE **RESIDENT EVIL 5** NÁLOŽ INFORMACÍ A OBRÁZKŮ **BLUE DRAGON** RECENZE **STRANGLEHOLD** ROZHOVOR **CALL OF DUTY IV** PRVNÍ DOJMY]

Future MEDIA WITH PASSION

ČÍSLO 3 ZÁŘÍ 2007 299 KČ (449 SK)

9 771802 557009 03

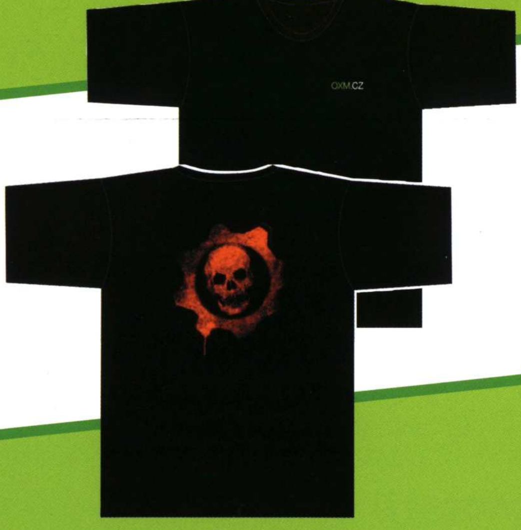
XBOX 360

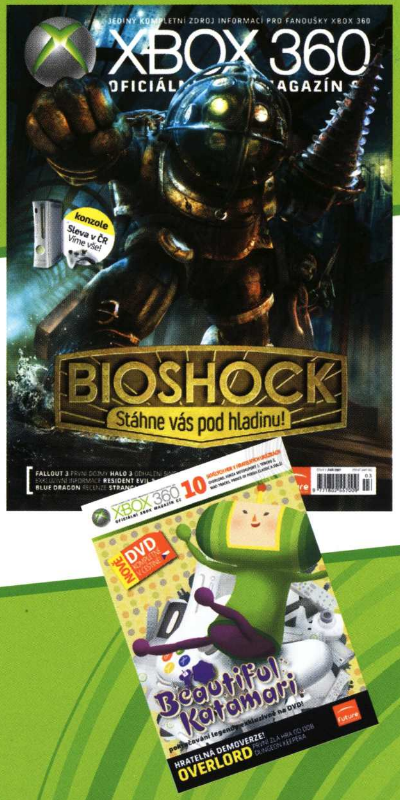
Halo 3 se blíží...

OXM již dnes rozdává exkluzivní dárky!

Akční cena ročního předplatného:
2 499 Kč (4 499 Sk) + 2 dárky!

(ročně ušetříte téměř 1 100 Kč oproti nákupu na stánku a 500 Kč oproti běžné ceně předplatného!)





Předplatné zahrnuje

- 12× Oficiální Xbox 360 magazín, 12× 9 GB DVD, 12× plakát formátu A2, 4× tištěnou přílohu
- Exkluzivní dárek Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem pro prvních 50 objednávek předplatného
- Tričko OXM pro prvních 100 objednávek předplatného!
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

Nechcete se vázat?
Vyzkoušejte kratší variantu předplatného

Půlroční předplatné: 1 249 Kč (2 249 Sk) (ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku!)

Nabídka je časově omezená od 17. srpna do 30. září 2007.
Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem získá prvních 50 zájemců o roční předplatné.
Tričko OXM získá prvních 100 zájemců o roční předplatné. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.
Nabídka dárků neplatí pro půlroční předplatné.

Jak si předplatit?

1) na internetu: na stránce http://casopisy.cpress.cz

2) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000

Roční předplatné DÁREK Halo 3 USB disk: ve tvaru XBOXHALO!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXHALO!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

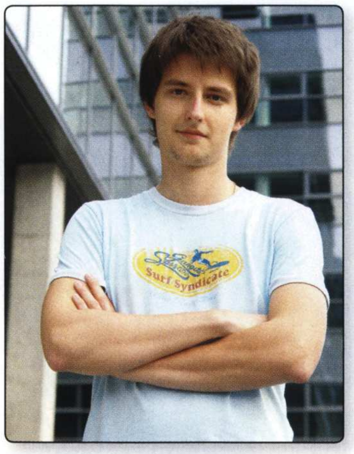
Půlroční předplatné: ve tvaru XBOXPUL!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPUL!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

3) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

4) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Vítejte!



SLEVA? BUDE!

NEPOVAŽUJI SE za člověka konvenčního, držícího se zavedených tradic. Přesto jsou věci, v nichž bych rád zůstal konzervativní. Rád si vychutnám ranní kávu po příchodu do práce, kalorický „mcdonaldovský" oběd kolem jedné odpoledne i minimálně dva nepracovní víkendy v měsíci. Stejně tak mi chutnaly nemastné neslané letní měsíce, kdy si vývojáři vzali dovolenou a s nimi jsme odpočívali a kuli pikle také my, herní novináři. Letos je ale všemu jinak. Červencová E3, srpnové Games Convention, do toho Bioshock, šuškanda o snížení ceny Xbox 360 atd. Místo dovolené redakce OXM poslušně seděla v práci (až na Honzu, ten v letadle nad Atlantikem) a chystala aktuální číslo. Letní sucho? Nenechte se vysmát. Na následujících řádcích vám můžeme snadno vysvětlit, proč má letos smysl věnovat herní branži a speciálně Xboxu 360 zvýšenou pozornost.

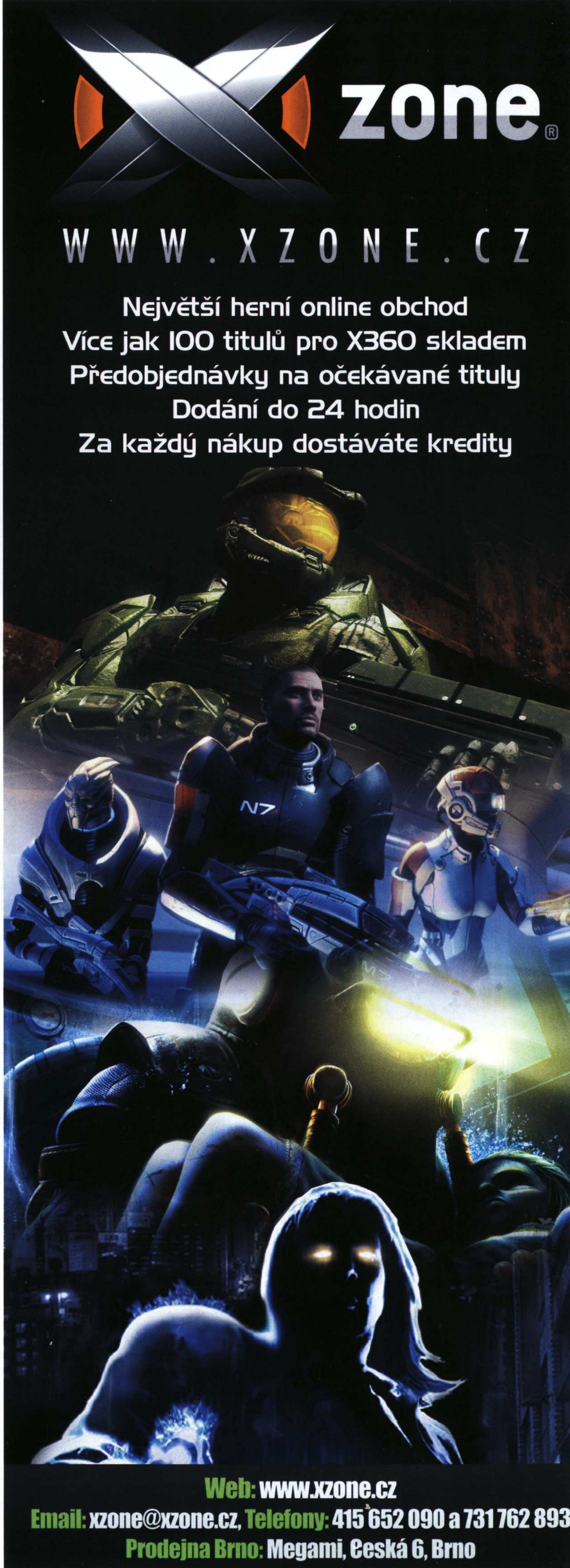
Důvod má jméno hry. Viděli jste podzimní line-up? Ano, ten, v němž už bohužel absentuje GTA IV, odložené kvůli nátlaku ze strany Sony, třebaže bylo podle kuloárních informací dokončení verze pro Xbox 360 možné v původním termínu. Bohužel, hry nejsou jen o zábavě, ale také o byznysu – a nám nezbývá, než poslušně poslechnout slova Rockstarů a těšit se pravděpodobně na duben, kdy GTA IV konečně (a pro obě platformy současně) dorazí do obchodů. Je to ale jediný škrábanec na nevídané podzimní nadílce. Každý majitel Xboxu bude mít letos Vánoce o několik měsíců dříve. Víme to: všechny hry, po kterých tak toužíte, jsme na vlastní kůži hráli.

Assassin´s Creed, Mass Effect, Halo 3, Bioshock, první tři z nich se nezadržitelně blíží a byly termínově potvrzeny, čtvrtý z davu vyjde několik dní poté, co si nejrychlejší z vás přečtou tyto řádky. A věnovali jsme se mu do sytosti, vždyť je Bioshocku zasvěceno mnoho stran v aktuálním čísle, k nim přidáváme soutěž i speciální dárek pro předplatitele – tričko s motivem hry. Nemusí být smutní ti, kteří si toto číslo koupili na stánku. Tričko přibalíme také několika nejrychlejším zájemcům o půlroční předplatné. To snad pro případ, že by vás nezaujalo roční předplatné s dvojicí nových herních klasik a tričkem OXM zdarma.

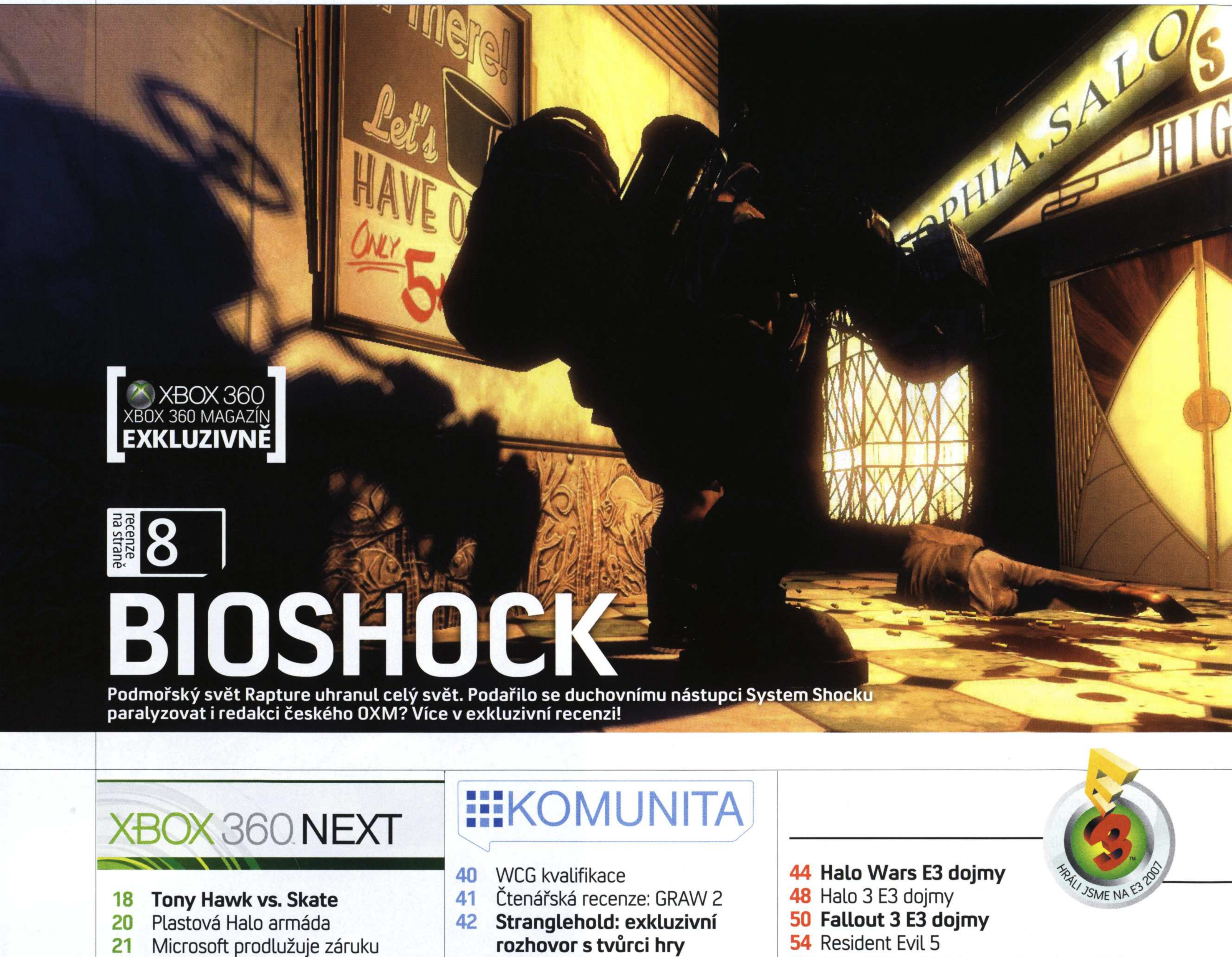
To jsem ale zbytečně odbočil od původního námětu úvodníku. Aktuální číslo OXM poslouží jako předkrm pro všechny hladové hráče, kteří nervózně odpočítávají dny do vydání jejich pecky. Díky E3 a dalším akcím, jako byla speciální předváděčka Halo 3 singleplayerové kampaně, v tomto čísle nabobnatala sekce prvních dojmů a novinek. Ochutnejte z ní a pomalu se rozhodněte, na kterou z her začnete šetřit. Jisté je, že našich bratrů ve zbrani (rozumějte – majitelů Xbox 360) opět přibude. Na těchto řádcích můžu vůbec poprvé oficiálně potvrdit snížení ceny Xbox 360 u nás, kdy se na vás v září chystá speciální akce, jíž hodlá český Microsoft podpořit svůj dosud nejsilnější herní line-up. A po něm? Přijdou další překvapení, o nichž nevíme málo. Ale proč prozradit vše najednou: počkejte si do dalšího čísla OXM.

Kamil Gric, šéfredaktor

P.S.: Halo 3, znáte? Příští číslo ve znamení téhle hříčky. Recenze, soutěž, nějaké ty drobnosti pro předplatitele a skvělá nekomerční obálka. Těšte se!



JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360™
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ



XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

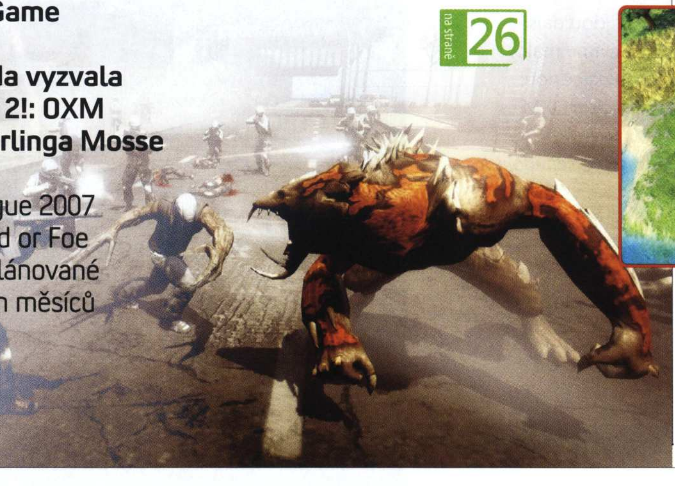
recenze na straně 8

BIOSHOCK

Podmořský svět Rapture uhranul celý svět. Podařilo se duchovnímu nástupci System Shocku paralyzovat i redakci českého OXM? Více v exkluzivní recenzi!

XBOX 360 NEXT

18 **Tony Hawk vs. Skate**
20 Plastová Halo armáda
21 Microsoft prodlužuje záruku na 3 roky!
22 Horké novinky pro Xbox 360
23 Střípky o očekávaných hrách
24 **The Simpsons Game**
26 Prototype
28 **Závodní legenda vyzvala fanoušky Forzy 2!: OXM zpovídá Sira Stirlinga Mosse**
29 Reportáž: Delta Squad Prague 2007
30 Spiderman: Friend or Foe
32 Představujeme plánované arkádovky dalších měsíců
36 Fracture
38 Velká herní párty



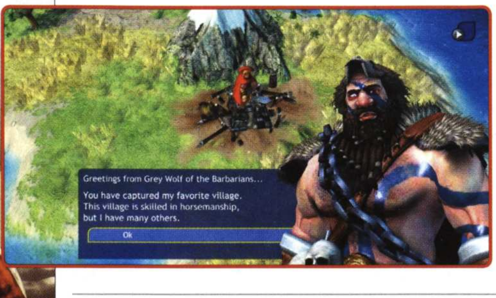
na straně 26

KOMUNITA

40 WCG kvalifikace
41 Čtenářská recenze: GRAW 2
42 **Stranglehold: exkluzivní rozhovor s tvůrci hry a legendárním režisérem**

HRÁLI JSME NA E3 2007

44 **Halo Wars E3 dojmy**
48 Halo 3 E3 dojmy
50 **Fallout 3 E3 dojmy**
54 Resident Evil 5
58 Call of Duty IV: Modern Warfare E3 dojmy
62 Sid Meier´s Civilization Revolution E3 dojmy
66 **Rock Band**



na straně 62

TÉMA

34 Zlevnění Xboxu, známe ceny u nás!
68 Reklama ve hrách

XBOX 360 RECENZE

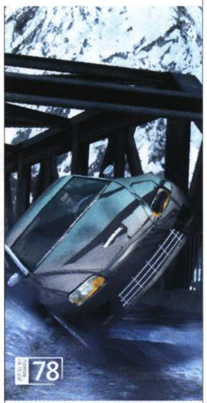
Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

recenze na straně 74 BLUE DRAGON

Japonský epos ukuchtěný speciálně pro Xbox 360. Může vůbec tvůrce Final Fantasy zklamat?

74 Blue Dragon
78 Stuntman: Ignition
80 Transformers: The Game
82 Ratatouille
83 Nascar 08
84 Bomberman Live
85 Speedball 2
85 Sonic The Hedgehog
86 Golden Axe
86 Missile Command
87 Marathon: Durandal
87 Spyglass Board Games

Návody
88 The Darkness



recenze na straně 78

recenze na straně 82

recenze na straně 84

NAJDETE NA DVD

na straně 92

DEMOVERZE! BEAUTIFUL KATAMARI, TENCHU Z, **OVERLORD, FORZA MOTORSPORT 2**, BOOM BOOM ROCKET, **PRINCE OF PERSIA CLASSIC**, CENTIPEDE AND MILLIPEDE, PAC-MAN CHAMP. EDITION, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, MAD TRACKS **PLUS!** MOTIVY PRO VÁŠ DASHBOARD & GAMERPICS

SEZNAM HER

BATTLESTAR GALACTICA	32
BEAUTIFUL KATAMARI	92
BIOSHOCK	8
BLUE DRAGON	74
BOMBERMAN LIVE	84
BOOM BOOM ROCKET	92
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION	22
CALL OF DUTY IV	58
CENTIPEDE AND MILLIPEDE	92
COMMANDERS: ATTACK!	32
CSI: HARD EVIDENCE	22
DARKNESS	88
DARKSIDERS: WRATH OF WAR	22
F.E.A.R. FILES	22
FALLOUT 3	50
FORZA MOTORSPORT 2	28, 92
FRACTURE	36
GEARS OF WAR	23, 29
GOLDEN AXE	86
GRAND THEFT AUTO IV	23
HALO 3	20, 23, 48
HALO WARS	44
HEXIC 2	32
LEGENDARY: THE BOX	22
MAD TRACKS	92
MARATHON: DURANDAL	87
MISSILE COMMAND	86
NASCAR 08	83
NEED FOR SPEED PROSTREET	23
OVERLORD	92
PAC-MAN CHAMP. EDITION	92
PRINCE OF PERSIA CLASSIC	92
PROJECT GOTHAM RACING 4	23
PROTOTYPE	26
RATATOUILLE	82
RESIDENT EVIL 5	54
ROCK BAND	66
SCENE	39
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	33
SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION	62
SILENT HILL V	22
SKATE	18
SONIC THE HEDGEHOG	85
SPEEDBALL 2	85
SPIDERMAN: FRIEND OR FOE	30
SPYGLASS BOARD GAMES	87
STRANGLEHOLD	42
STUNTMAN: IGNITION	78
TALISMAN	33
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	92
TENCHU Z	92
THE SCOURGE PROJECT	22
THE SIMPSONS GAME	24
TONY HAWK'S PROVING GROUND	18
TOP SPIN 3	22
TRANSFORMERS: THE GAME	80
UNREAL TOURNAMENT 3	23
VIVA PIÑATA	23
VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS	38
WAR WORLD	33

REVOLUČNÍ E3:

Reportáž ze Santa Monicy, jak dopadla kdysi největší herní výstava na světě a co přinesla

LETOŠNÍ ROČNÍK největšího herního svátku E3 měl být jiný – menší, komornější a úspornější. To už jsme věděli tři čtvrtě roku před jeho konáním. Nikdo si však nedovedl přesně představit, jak se avizované změny projeví v praxi. Bude v ní dostatek prostoru pro novináře, nebo půjde jen o sérii obchodních setkání a nudných tiskových konferencí? Bude většina informací opravdu přínosem, který vyváží útrapy a náklady cestování přes devět časových pásem do žhavého Los Angeles (resp. jeho pobřežní části – Santa Monicy)? Zkrátka bude stát E3 Media and Business Summit 2007 za to? Nyní už jsme moudřejší – odpověď na všechny otázky je rozhodně ano!

Pravda, z pohodlí domova (naprostou většinu trailerů, tiskových konferencí a demoverzí jste mohli stáhnout takřka okamžitě z internetu i pomocí Live) se mohla zdát výstava chudá na novinky. Absentovaly překvapivé okamžiky, nedočkali jsme se ohlášení Gears of War 2, Crysis pro Xbox 360 nebo přenosného Xboxu na cesty (už jste viděli video, v němž jeden z nadšenců nacpal Xbox 360 do case od notebooku?). Zato jsme viděli prakticky všechny důležité tituly letošní sezony v akci, což je možnost, která se rozhodně neodmítá.

Assassin´s Creed, GTA IV, Halo 3, Call of Duty 4, Project Gotham Racing 4 a mnohé další vyslaly majitelům Xboxu 360 jasné poselství. Přesné znění se nám bohužel zachytit nepodařilo, ale hovoří se v něm o podzimu, desítkách titulů, absolutním nedostatku času a vyhazovu z práce a ze školy.

Z E3 musí mít dvojnásobnou radost Evropané, Peter Moore na tiskové konferenci Microsoftu oficiálně potvrdil datum vydání Xbox 360 Elite v Evropě (už za pár dní, 24. srpna) a rovněž slíbil, že se do konce roku můžeme těšit na evropskou obdobu amerického Video Marketplace, jež navíc bude podpořena novou dohodou zpřístupňující filmy studií, jako jsou Walt Disney, Miramax Films nebo Holywood Pictures.

Xbox 360 se ale hodlá rozvíjet i směrem k příležitostným hráčům. Obrovský úspěch sklízely v Santa Monice hudební hry Rock Band a Guitar Hero III (vzájemné poměřování sil dopadlo lépe pro prvního jmenovaného), ohlášen byl levoboček série Viva Piňata: Party Animals a dočkáme se i předělávky v USA populárního kvízu Scene it! se speciálními ovladači až pro čtyři soutěžící. Jak na nás všechny hry zapůsobily, se dozvíte z následujících stran. Nejlepší zpráva na závěr – převážné většiny titulů se dočkáme během příštích týdnů!

Honza Morkes

THE BEST OF...

CASUAL GAMES

Paradoxem letošní „uzavřené" E3 bylo nosné téma, které rezonovalo na všech tiskových konferencích, veřejných prezentacích, a kdyby měli marketingoví manažeři trochu více invence, jistě by na nás vykouklo i ze záchodků luxusních pětihvězdičkových hotelů, v nichž se akce konala.

Magickým zaklínadlem bylo „casual games" neboli hry pro příležitostné hráče. Každý se snažil přesvědčit, že právě jeho hry dokáží zaujmout všechny ty, kteří ještě nenašli z jakéhokoli důvodu k hraní cestu. Představovaly se hudební hry, kvízy, pistole nebo cvičící podložky. Zkrátka, kdo nebyl „casual" a „mass-market", jako by neexistoval.

BOMBERMAN NA XBLA

I když se většinou velké akce soustředí na velké hity, tentokrát stranou nezůstaly ani hříčky a remaky legendárních kousků z Live Arcade. Už v den tiskovky Microsoftu byl do světa vypuštěn známý ježek ze Sonic: The Hedgehog a mlátička Golden Axe, aby jej do konce roku následovaly ohlášené Sensible World of Soccer (včetně starých soupisek českých týmů!), famózní Bomberman Live nebo prvotina tvůrců Halo Marathon: Durandal (akční hra s podporou multiplayeru).

Dočkáme se ale také pokračování logické hry Hexic 2, žánrově podobné Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, na své si přijdou i příznivci podmořských světů. Na XBLA se totiž chystá předělávka podmořské výzvy Undertow, v níž bojujete ve speciálních strojích pod vodou v singleplayerové kampani nebo multiplayeru proti podobně vyzbrojeným nepřátelům. Více informací o nových XBLA hrách najdete o pár stránek dále.

WWW.OXM.CZ

STÁLA ZA TO?

Víte, že... takřka všechny multiplatformové hry předváděné na E3 využívaly k prezentacím Xbox 360?

Víte, že... od spuštění služby Xbox Live byly jejím prostřednictvím dosud sehrány 2 miliardy her?

Víte, že... Xbox 360 je next-gen konzolí s nejlepším poměrem prodaných her na jednu konzoli? V současné chvíli připadá na jeden přístroj 5,9 prodaných her.

Víte, že... uživatelé Xbox Live strávili více než 2,9 miliardy hodin hraním her se svými přáteli po internetu? 2,9 miliardy hodin je 121 milionů dní a to je více než 332 000 let strávených hraním.

Víte, že... doposud uživatelé Xboxu 360 získali 466 milionů achievementů? Celkové takto vytvořené Gamescore by přesáhlo 11 miliard bodů.

ELITE A VIDEO MARKETPLACE MÍŘÍ DO EVROPY!

Dobrá zpráva pro všechny, kteří uvažovali o pořízení luxusní „elitní" verze Xboxu! Optimistické předpoklady se naplnily a Xbox 360 Elite se objeví v Evropě (Českou republiku nevyjímaje) už 24. srpna. Jak jsme vám prozradili v minulém čísle, hlavními taháky jsou kromě stylového černého vzhledu 120GB harddisk, HDMI výstup a také tišší chod konzole.

Rozšířený prostor je ale nutné něčím zaplnit. I na to se myslelo, a proto do konce roku dorazí Video Marketplace i do Evropy. Služba, která je v USA s přehledem největším poskytovatelem audiovizuálního obsahu ve vysokém rozlišení, nabídne i na starém kontinentě rozsáhlou nabídku filmů, televizních show a hudebních videoklipů.

NEJLEPŠÍ HRY VÝSTAVY

Je to těžké, po E3 se vyrojila spousta žebříčků srovnávajících vystavované tituly. Mnohé se ale dosti výrazně lišily. Proto jsme se rozhodli nevyhlašovat žádné speciální kategorie ani porovnávat kvalitu jednotlivých her na základě maximálně hodinových schůzek. Místo toho nabízíme seznam pěti největších pecek, které se nevyplatilo na E3 minout.

- **Assassin´s Creed**
- **Call of Duty IV: Modern Warfare**
- **Fallout 3**
- **Halo 3**
- **Rock Band**

HRÁLI JSME NA E3 2007

44 **Halo Wars**
48 Halo 3
50 **Fallout 3**
58 Call of Duty IV: Modern Warfare
62 Sid Meier´s Civilization Revolution
66 **Rock Band**

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

POUZE NA XBOX 360

JASNÁ VOLBA

Ježíš uměl chodit po vodě. Ken Levine není svatý, nicméně v roli novodobého herního guru dovoluje chodit pod vodou... VŠEM!

Bioshock

S Big Daddym na své straně jde všechno lépe

Zachránit, nebo zabít? Dilema táhnoucí se celou hrou

AUTOR: Michael Stern

KOUZLO IZOLACE. Historie dala vniknout spoustě mučicích nástrojů, ovšem tím nejdůmyslnějším je hranatá místnost se čtyřmi stěnami, která si dokáže s mozkem dlouhodobě uzavřeného jedince pohrát stejně dobře jako balík psychotropních látek nebo sledování japonských reality show. Bioshock, uzavřený pokoj burcující pozornost již léta především díky svým tvůrcům, bývalým autorům atmosférické legendy System Shock v čele s návrhářem druhého dílu Kenem Levinem, má sice více než čtyři stěny, ovšem podařilo se mu najít recept na stejnou tísnivost a strach.

V mnoha prvcích je hra poplatná trendu moderních akcí. Staví ovšem na letitých základech a nestárnoucí myšlence svého předka – izoluje hráče uprostřed nepřátelského prostředí a ždíme jeho mysl příběhy mrtvých nebo znetvořených obyvatel. Přímé pokračování System Shocku? Nikoliv, nositel jeho duše však bezesporu ano.

SEN O DOKONALOSTI

Bioshock je vyprávěním o městě Rapture, potopeném svatostánku vědy, který od světa zuboženého válkou odřízl kdysi dobromyslný vědec Andrew Ryan. Megalomanskou stavbu podmořských mrakodrapů s výhledem na korálové útesy, spojovaných skleněnými tubusy, záhy posvětil objev šnekovitých živočichů, jejichž buňky obsahovaly dosud neznámou látku – Adam. Adam se stal klenotem vznikající utopie, v níž vedle sebe žily ty nejdokonalejší mozky planety. A právě on jim dal prostřednictvím genetických modifikací naději stát se nadlidmi v absolutním měřítku. „Zapalte si ukazováčkem," volaly poutače na chirurgickém oddělení implantujícím Adam, stejně jako lákají dnešní letáky na zlevněné párky s pistáciovou příchutí do Lidlu.

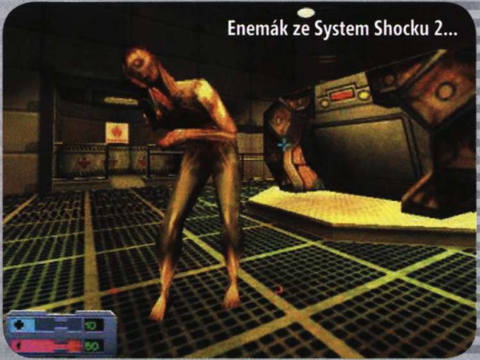
Rapture rostlo. Na horní patra topící se v mahagonu a vědeckém pokroku navazovalo podhoubí vlastních plic komplexu, botanické zahrady Arcadia, nebo o něco méně

KDE JSOU PAVOUCI A ZMUTOVANÉ KRYSY?!

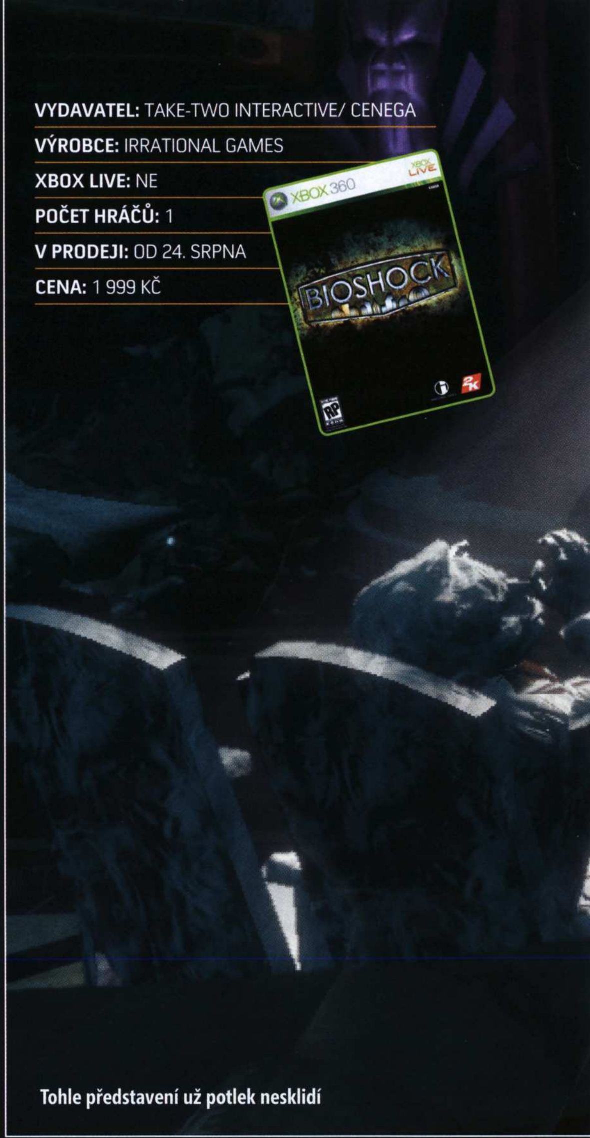
Problémem mnoha akcí je malý počet protivníků, a tak si tvůrci vymýšlejí krvelačné kobylky zkřížené s tatarskou omáčkou a další obskurnosti snažící se vymanit ze všednosti. Bioshock na to jde od lesa, respektive od oceánského dna – majoritu nepřátel tvoří humanoidi. Začnou brzy nudit? Ani zlomkem své podstaty! Spliceři, jak se zde mutanti znetvoření nadměrným užíváním Adamu nazývají, jsou pestří ve svých hláškách, překvapivých útocích a počtu.

Tu zaútočí splicer ze stropu, jinde se po spuštění klíčového mechanismu začnou přilévat z okolních chodeb Rapture, než hráč vyhledá bezpečné místo k vydechnutí. Řadovost pohůnků občas proříznou tužší protivníci, kteří si ještě uchovali něco ze své původní osobnosti a dosud zcela nepodlehli fanatické touze po Adamu. Ti, jako například šéfchirurg na klinice, dokážou používat i uzdravovací automaty na stěnách, a ačkoliv se jim občas povede utéct a zůstat tupě zírat na zeď, umělá inteligence působí profesionálně.

Nelze nevypíchnout podobnost osazenstva před zaměřovačem s protivníky ze System Shocku 2. Zatímco oni plnili chodby vesmírného křižníku Von Braun hrdelním „They see you! Run...RUN!" nebo „Uuuuurrrrgh KILL ME!", rétorické schopnosti obyvatel Rapture jsou na vyšší úrovni a nedělá jim problém hráči občas pěkně vynadat.


Enemák ze System Shocku 2...

...a z Bioshocku



VYDAVATEL: TAKE-TWO INTERACTIVE/ CENEGA
VÝROBCE: IRRATIONAL GAMES
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 24. SRPNA
CENA: 1 999 KČ

Tohle představení už potlek nesklidí

»Tajemná Arcadia překvapí změnou prostředí ze zatuchlých rybáren a pivařských putyk plebsu v oázu klidu.

romantických rybáren a dělnických čtvrtí. I o planetární elitu se totiž musí někdo starat a to je bod, ve kterém začal Ryanův utopický sen narážet hlavou na zeď klasického orwellovského problému o rovnosti zvířat, respektive genetických superhrdinů. Produkce Adamu byla omezena na relativně úzký okruh obyvatel města, což vedlo ke vzpouře, jež ve svém středu rozmixovala řadu dalších postav – utopického odboráře Fontaina, pašeráky zajišťující dodávky Adamu, vědce i řadové občany, kteří si mysleli, že v Rapture stráví se svou rodinou ty nejlepší roky života.

VÝPRAVNÝ SEN

Delší nástin příběhu má své opodstatnění. Rapture v tandemu s jeho tvůrcem Ryanem jsou hlavními vypravěči a průvodci hrou, která je něčím jako dobré divadelní představení – neumožní divákovi podstatně zasáhnout do děje, ale dokáže jej upoutat od první scény až po finále. Hráč se po obligátní havárii letadla rozplácne o podvodní říši stejně jako nepozorná moucha o čelní sklo sporťáku. Tak jako ona je stržen prostředím Bioshocku a to je hlavní rys titulu – hráč je jen pasažérem na strhující vyhlídkové jízdě. Příběh nelze ovlivnit, lineárně se táhne jednotlivými čtvrtěmi Rapture, jež představují obrovské, tematicky laděné úrovně. Levine nám ve svém vlastním scénáři popisuje jednak rozklad města, ale také dílčí příběhy jeho jednotlivých obyvatel, kteří se stali zmučenými vězni vlastních snů.

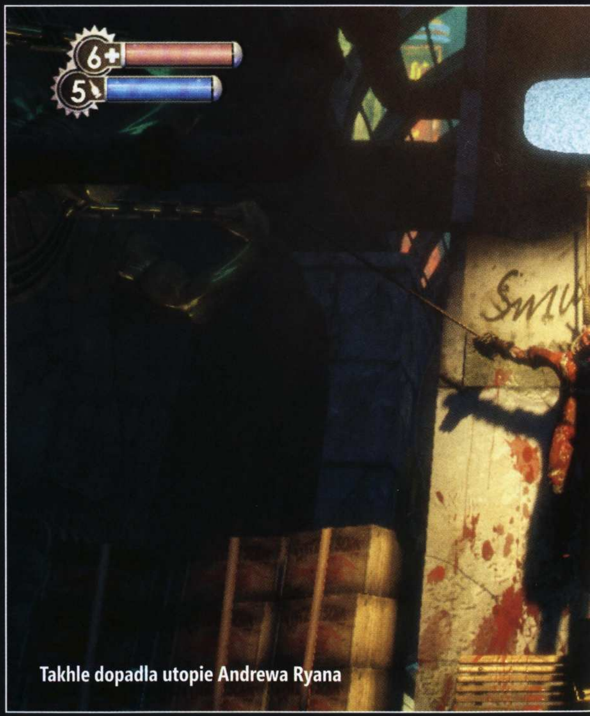
Stavebním kamenem Bioshocku je slovo. Již při sestupu batyskafem do Rapture komentuje dění hlas Andrewa Rayana, načež se primitivní vysílačkou přihlásí první spojenec, jen aby hráč za několika výukovými překážkami a děsivými scénami „za sklem" narazil na první z desítek hlasových záznamů posádky. Maltou, která kameny spojuje, je pak neortodoxní akce. Bioshock neříká „tady máš balík nábojů do brokovnice na vyčištění další chodby, pak najdeš sadu granátů pro naskriptované přepadení bossem." Místo toho našeptává „máš zbraně, plasmidy, mozek a záludné chodby Rapture, tak s tím něco udělej!"

Příznivci destrukce mohou nastavit nejnižší obtížnost a díky automatické pomoci při míření se hrou prostřílet jako každou jinou. Pravá výzva ale tkví až v objevování skrytých možností likvidace nepřátel. Bioshock přitom hráči nestrká olejové louže k flambování procházejících protivníků až pod nos, ale důmyslně je skrývá, aby na ně přišel až na několikáté zátah. Stejně tak si nelze hned v první úrovni ochočit Velkého taťku (viz boxík) a s dočasně věrným humanoidním parním válcem rozpoutat v Rapture soukromé peklo.

SEN O PŘEŽITÍ

Bioshock odkládá svůj skafandr postupně a to se týká i už zmíněných plasmidů, které představují protiváhu ke klasickým zbraním a v mnohém je překonávají. Plasmid je genetická modifikace propůjčující svému nositeli impozantní schopnosti. Zatímco pravým triggerem lze pateticky máchat francouzákem a pálit pistolí, jeho levý protějšek vyšle hned na počátku hry elektrický výboj zkratující strážní věže, kamery a paralyzující protivníky. A to je jen začátek, repertoár dalších plasmidů je obrovský a neomezuje se pouze na ofenzívu. Je zde telekineze na chytání granátů a pionýrské vracení zpět jejich majitelům, zmražení protivníka ústící většinou až v ledovou tříšť a mnoho dalších.

Zvláštní kategorii pro specifickou skupinu hráčů tvoří pasti a vábničky. Ačkoliv Bioshock není stealth akcí v pravém slova smyslu, otevřená hratelnost nebrání tomu, aby hlavní hrdina silou plasmidu položil na zem past s větrným vírem a libovolným způsobem do ní nalákal protivníky. Co třeba plasmidem agressor-scent pobuřujícím mutanty proti sobě? Atraktivitu plasmidů podporuje rovněž jejich grafické ztvárnění. Když hráči z ruky poprvé vyrostou ledové rampouchy nebo se mu pod kůží začnou rojit vosy, nelze se neotřást, ať již vzrušením nebo hnusem.


Takhle dopadla utopie Andrewa Ryana

»Když hráči z ruky poprvé vyrostou ledové rampouchy nebo se mu pod kůží začnou rojit vosy, nelze se neotřást.

Jen si hlídat zásobu Evy, která v tomto případě supluje klasickou munici!

Díky obrovskému repertoáru schopností padá možnost, že by hráč mohl vyzkoušet všechny genové modifikace hned napoprvé. Objev nového plasmidu je rituálem, jenž zahrnuje bolestivé rozhodování, zda si jej hráč nechá do zásoby, nebo jej u terminálu vymění za stávající kousek osazený do počtem omezených slotů. Stejné dilema nastává u genových toniků – pasivních implantátů, jež například zvýší odolnost, počet životů nebo úspěšnost při hackování. Bioshock je hrou mnoha voleb a již tím zavdává důvod pro několikanásobné dohrání.

SEN O TEMNÉM LABYRINTU

Při tvorbě úrovní existuje několik schémat, podle nichž mohou návrháři postupovat. Buď je to koncept koridoru, kterým ženou hráče z bodu A do bodu B, nebo komplexní svět, kde hráč může jít, kam se mu zachce. Bioshock úspěšně zkombinoval oba přístupy a výsledkem je organicky působící město Rapture se vzájemně provázanými celky, mezi nimiž hráč naprosto plynule přechází. Bloudění a hledání fragmentů kódů ukrytých v zrnících obrazech po celé úrovni se sice nekoná (vzpomínka na System Shock 2) a je otázkou, zda by to designérům v dnešní uspěchané době ještě prošlo. Cesta

HACKER, INSTALATÉR NEBO ŠIMPANZ?

Voda je všudypřítomným symbolem hry, ať již odkapává z netěsností prosklených můstků mezi podmořskými budovami, roztává z ledu pod žárem pyrokinetického plasmidu nebo plní trubky v hackovací minihře. Ta představí svou obrazovku rozdělenou na čtvercová pole při každém pokusu o hacknutí bezpečnostní věže, robota, ale i při otevírání pokladen. Cílem je uzavřít vodní okruh propojením přívodního otvoru s odváděcím pomocí kousků potrubí. Primitivnosti se snaží být nápomocny defektní díly skládačky, které je nutné přemostit, a zejména rychlost přitékající vody. Přesto se z hackování brzy stane otravné zdržení, které zaujme pouze profesionální instalatéry. Stačilo málo – zařadit byť jen jediný druh rozdílné puzzlu, jenž by rozbil pocit cvičené opice u skládačky.

KOLIK PLASMIDŮ MÁŠ, TOLIKA ZPŮSOBY ZABIJEŠ

Vzplanutí (Incernate)
Barbarský a primitivní, leč účinný způsob, jak si posvítit na protivníky. Doslova. Hořící torza plápolají příšerám a halekají v předsmrtných mukách, hledajíce zdroj vody k uhašení. Navíc lze ohněm pohodlně roztavit bloky ledu a najít v něm užitečné vybavení.

Zmražení (Winter Blast)
Jedna z nejefektnějších dovedností, která při používání zamrazí hráčovu ruku do zkrvaveného pahýlu. Tím pak dokáže srazit tělesnou teplotu mutantů natolik, že stačí jen kýchnout, a sypou se k zemi v úlomcích.

Hypnóza
Psychiatři by Velkému taťkovi mávali před obličejem hodinkami... a ten by je provrtal i s jejich pohovkou! Ostřílený dobrodruh místo toho vymačká dávku slizu z nechutné vábničky ne nepodobné té, kterou lákal Gordon Freeman v Half-Life 2 broučí nájezdníky, a takřka neporazitelný spojenec je na světě.

Větrná past
Rapture čekalo na objevení celou věčnost. Proč si nepočkat pár minut na nepřítele? Stačí nechat ze své tkáně ukápnout trochu splašeného větru a ten se již o kolemjdoucího splicera postará. Nezabije jej však úplně, pouze pacifikuje ve vzduchu a nabídne hráči další možnosti konečné likvidace.

Nervozita
Tento plasmid je zde již od samotného počátku. Nosíme jej všichni v sobě – aktivuje se s prvními kroky po podmořském komplexu Andrewa Ryana a vypouští své hormony do krevního objevu neustále. Ať již bojujeme nebo jen zkoumáme nápisy rtěnkou na dřevěných obkladech v pustém pokoji, napětí stále útočí na mozek.

»Rapture má duši a odhalení jejích nejtemnějších záhybů patří k hlavním přednostem Bioshocku.

kupředu je víceméně stále jasná, přičemž tu a tam je nutné vrátit se přehodit důležitý spínač, implantovat pyrokinezi, s jejíž pomocí lze propálit zamrzlou cestu dále, nebo jen najít ingredience vyžadované vývojem příběhu.

Organičnost návrhu map je přitom démantem o mnoha hranách. Nic není bezúčelné – jednotlivá křídla úvodní kliniky věrně odpovídají potřebám obyvatel města, tajemná Arcadia překvapí změnou prostředí ze zatuchlých rybáren a pivařských putyk plebsu v oázu klidu a odpočinku. Tedy pouze do chvíle, než události naberou spád a Rapture se začne znovu samo rozežírat zevnitř.

Stejně jako je izolován hráč, uzavřelo se do svého vlastního koutku i elitní osazenstvo Rapture, které nyní tvůrci postupně představují. Občas se do výhledu dostane pouze skupinka na kost zmrzlých, svázaných lidí v průmyslovém mrazáku, jež se zoufale snažili vyvrhnout svůj životní příběh několika čarami křídy na zem těsně před smrtí. Mnohem častěji hráč narazí na pásku s nahranou zprávou v roli posmrtného vypravěče, nicméně nejvyšším stupněm jsou dosud žijící Rapturané zvrhle spojení se svou minulostí.

Příkladem za všechny budiž šílený chirurg snažící se najít ideál ženské krásy, což praktikuje asi jako švadlena vyšívající pneumatickou sbíječkou. Ačkoliv v celkovém měřítku Bioshock neohromí revoluční zápletkou, jsou to dílčí příběhy, které dodávají podvodnímu světu neuvěřitelnou hloubku. Rapture má duši a odhalení jejích nejtemnějších záhybů patří k hlavním přednostem titulu.

SEN O SNU

Pokud hráč nerezignuje na tupé střílení, což se v pozdějších fázích chudých na munici a naopak s přetékajícím kotlem nepřátel daří těžko, najde v bezútěšných interiérech spoustu potenciálních činností. Do skrytého inventáře se za běhu jen tak mimochodem ukládají nejrůznější součástky, z nichž si lze u automatů nechat vyrobit jednak náboje ve třech druzích pro každou zbraň, ale také drobnosti typu páčidla instantně odemykajícího jakýkoliv zámek nebo film do fotoaparátu.

Hrát si na Jacquese Cousteaua focením podmořských živočichů se ale nebude – s foťákem je spojena minihra evokující zkoumání tkání mutantů v System Shock 2. Pokud se podaří pořídit kvalitní snímek specifického druhu protivníků, hra jej oboduje písmenným hodnocením. V případě úspěchu lze odhalit slabinu monstra a hle, je zde trvalý bonus ve formě lepší obrany proti útokům zkoumaného druhu nebo snadnějšího zabití!

Dalším styčným bodem s duchovním inspirátorem jsou zbraně a jejich modifikace. Základní sedmička zahrnuje francouzák, pistoli, brokovnici, samopal, granátomet, kuši a experimentální (rozuměj poskládaný z odpadků – stejně jako všechno v Rapture) plamenomet. Návštěva neónem ojíněné stanice jim dokáže vdechnout nižší spotřebu munice nebo oslabit zpětný ráz, ovšem pouze výměnou za našetřené finance a unikátní součástky. To vede ke specializaci na určitý typ zbraně v rámci jedné hry, přičemž je příjemné, že tvůrci hráče nenechají od začátku do

Když se to tak vezme, alkohol není zas tak špatný

konce koukat na jeden a ten samý polygonový model. Upraví-li rychlost nabíjení u brokovnice, kolem hlavně se rozrostou ozubená kolečka, plamenometu přibudou trubky, a to vše v duchu panujícího postkatastrofického, industriálního stylu, který se snaží překrýt luxusní interiéry Rapture.

Bioshock zasluhuje vysoké hodnocení již tím, že není produktem, ale splněným snem Kena Levina a týmu kolem něj. Má sice několik chyb, z nichž se k největším řadí repetitivnost hackovací minihry, až příliš přímočará akce v některých pasážích a kromě spousty možností likvidace nepřátel malá interaktivita s prostředím. Zároveň však v intervalu několika posledních let nelze najít titul s prostředím, které by dokázalo hráče do svého světa pohltit tak dokonale a na tak dlouho jako Rapture. Po patnácti až dvaceti hodinách v roli diváka temného představení existují jen dvě možnosti – konečně se pořádně nadechnout, nebo se potopit do Bioshocku znovu a zkusit to jinak.

XBOX 360 VERDIKT

- ✓ Atmosféra a architektura Rapture
- ✓ Dílčí příběhy obyvatel i celého města
- ✓ Na střílečku otevřená hratelnost
- ✓ Nápadité plasmidy, ukecaní nepřátelé
- ✗ Stereotypní hackování
- ✗ Je to „jen" výborná hra, ne revoluce

HODNOCENÍ

BIOSHOCK SE MOHL UTOPIT V PŘEHNANÉM OČEKÁVÁNÍ HRÁČŮ. DNES ALE SURFUJE NA HLADINĚ SVÉ DÉLKY, PROMYŠLENÉ VÝPRAVY, TECHNICKÉ BEZCHYBNOSTI A PŘEDEVŠÍM POHLTIVOSTI. ZAJÍMÁ NĚKOHO, JESTLI JE TO STŘÍLEČKA NEBO RPG? IRRATIONAL GAMES DÁVAJÍ OKUSIT Z KAŽDÉHO NĚCO. TAKHLE MÁ VYPADAT HRA S DUŠÍ.

9.2

Jak sejmout Velkého taťku

Velcí taťkové jsou nejsilnější protivníci, které ve hře potkáte. Každá verze vyžaduje zcela odlišnou taktiku. Základní rady zní: připravte si co nejvíc lékárniček, nejlépe s sebou mějte i nějaké společníky a pečlivě si zvolte bojiště.

KDO JE KDO?

Slabší ze dvou dostupných variací na téma „Velký taťka" je Rosie. Bojuje především tváří v tvář, neomylně ho poznáte podle obrovské vrtačky místo jedné ruky. Rosie hrozně dupe, čímž vás zmate a nečekaně zaútočí. Stačí jeden úder a je po srandě. Druhým typem Velkého taťky je Bouncer – Bouchač neboli Hromotluk. Vyskytuje se v jiném typu potápěčského obleku, ne nepodobném těm ze seriálu Tintin, a jeho helma má pouze jediný průzor. Hlavní zbraní Bouncera je nýtovačka. Pokud se strefí, máte více než polovinu zdraví pryč. Dva přesné zásahy znamenají jistou smrt, a proto budete potřebovat spoustu lékárniček. Bouncer se k vám bude pomalu přibližovat – a když se mu to povede, jedinou ranou vás pošle k zemi, podobně jako Rosie. Nesmíte si ho proto pustit k tělu. Naštěstí je o něco nemotornější a pomalejší než Rosie.

PŘÍPRAVA

Prvním krokem je nakoupit lékárničky z automatů v Circus of Values (stejně dobře ale poslouží také srdce ze Spider Slicerů). Nehleďte na cenu, Velký taťka u sebe obvykle nosí stovky dolarů v hotovosti. Také se předem ujistěte, že máte dostatek Evy a elektrických nebo průrazných nábojů. Teprve pak se vydejte na průzkum a zjistěte, kudy Taťka chodí. Obvykle hlídkuje mezi ventilačními šachtami, ve kterých Malé sestřičky ukládají Adam a přespávají. Vyberte si správné místo pro boj a pozorně je prozkoumejte. Nezabíjejte tam ale žádné mutanty, ti vám později přijdou vhod. Pokud jsou v lokaci strážní věže nebo kamery, musíte je hacknout, v boji dokážou nadělat pořádnou paseku.

Máte-li k dispozici průrazné náboje do revolveru nebo Tommy-gunu, nabijte je. To samé u elektrických nábojů do kuše. Dvěma nejúčinnějšími zbraněmi proti Velkému taťkovi jsou brokovnice a chemický vrhač. Elektrické broky a gel dokáží Taťku nejen zranit, ale i paralyzovat. Největším nebezpečím je ale nabíjení, které chvíli trvá, a vy jste na okamžik nechráněni.

Přejděme k plasmidům. Vyberte jeden plasmid, který bude pohotovostní. Měl by to být buďto vysoce účinný plasmid jako Incinerate, omračující plasmid typu Electro Bolt nebo Winter Blast, případně rozptylující plasmid jako Decoy a Sonic Blast. Pohotovostní plasmid slouží k setřesení Taťky, kdykoliv se na vás pověsí. Naším favoritem se stal Electro Bolt, který Taťku na chvíli omráčí, což vám poskytne dostatek času zmizet z jeho dosahu.

UZEMNĚNÍ

Dohlédněte, aby se na Taťku zavěsila Malá sestřička, a počkejte si na ně ve vybrané lokaci. Pokud disponujete Enrage, vyčkejte, než dorazí do místnosti, a použijte jej na okolní mutanty – ovšem ne na ty, které chcete zabít. Pokud se v oblasti nachází ještě další Taťka, použijte na něj Hypnózu, načež vás bude následovat. Mějte na paměti, že pouhým zhypnotizováním Velkého taťky nelze okrást Malé sestřičky. Jakmile ovládnete jejího ochranáře, uteče.

Vzdalte se od „svého" i nalákaného Taťky tak daleko, jak jen to jde, nejlépe do dobrého úkrytu, a střelte do nezhypnotizovaného Taťky. Jakmile tak učiníte, váš ochočený Taťka i strážní děla se aktivují a bezpečnostní kamery začnou vyvolávat drony. Použijte Enrage na kterékoliv mutanty v okolí a začněte do Taťky ládovat průrazné náboje. Jakmile se vypořádá se všemi vašimi podpůrnými jednotkami (jakože to bude brzy), použijte pohotovostní plasmid nebo elektrickou výzbroj a omračte ho.

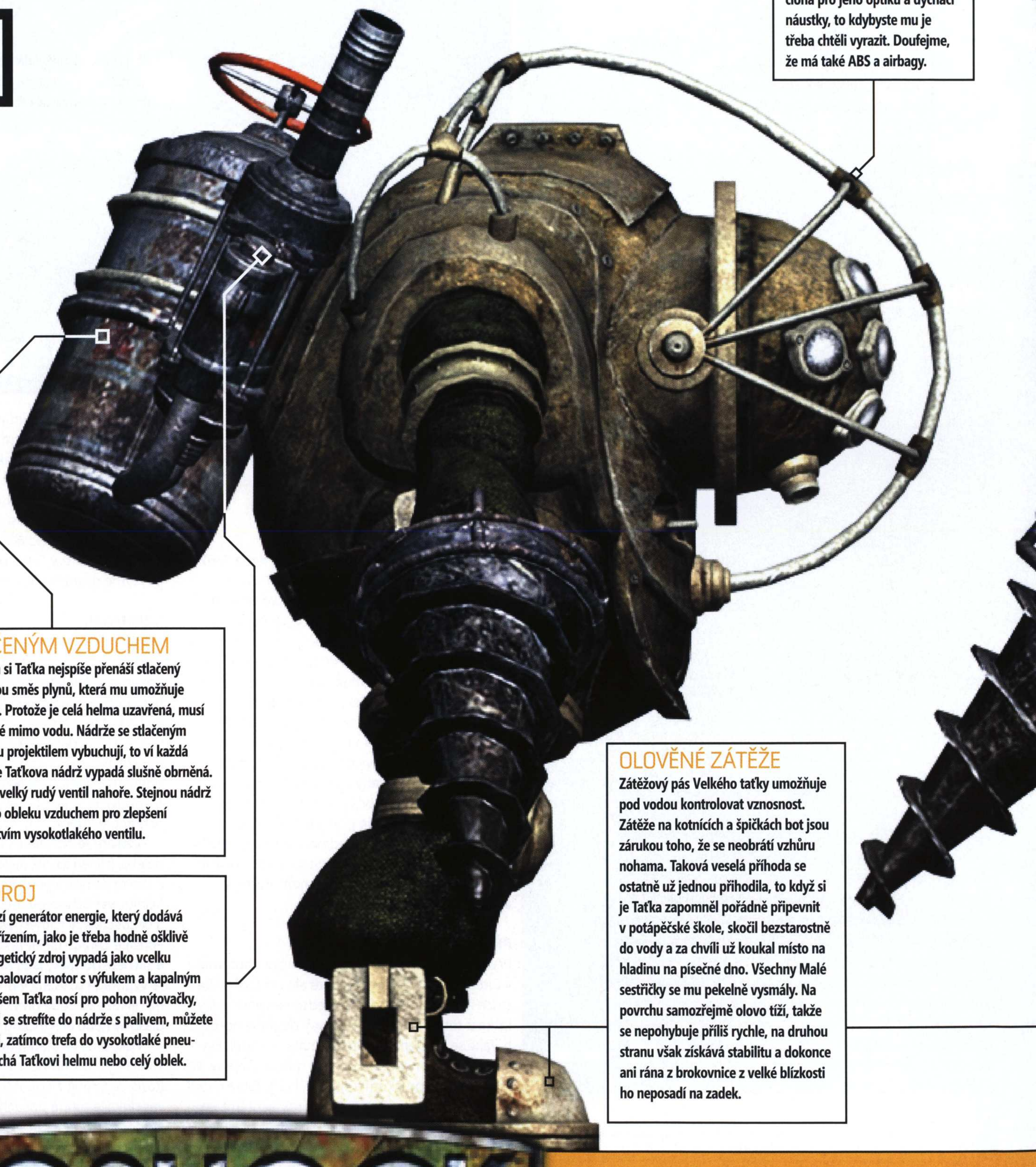
Pokud na vás Taťka doráží, skákejte jako králíci – je to smutné, ale často vám to může před Rosie zachránit život. V souboji s Bouncerem, který vás dokáže řádně pocuchat i na dálku, už to tak jednoduché není. Musíte často a náhle měnit svůj směr, což by Taťku mělo rozhodit. Získáte tak čas sami lépe zamířit. Sledujte své zdraví – dva dobré zásahy Bouncera vás mohou složit! Pokud na tom budete opravdu špatně, omračte ho a vezměte nohy na ramena. Taťkové se nikdy neléčí, můžete proto kdykoliv přijít znovu a dodělat ho.

Jakmile je Velký taťka mrtev, dobijte všechny mutanty – pokud jsou náhodou naživu, což není příliš pravděpodobné. Najděte pobrekávající a truchlící Malou sestřičku. Rychle ji chyťte, než vám uteče, a získáte svou odměnu. Co se sestřičkou uděláte dál, to už je čistě na vás.

Petr Urban

Seznamte se s Velkým taťkou...

[XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ]



OCHRANNÁ KLEC

Síť ochranných mříží slouží jako clona pro jeho optiku a dýchací náustky, to kdybyste mu je třeba chtěli vyrazit. Doufejme, že má také ABS a airbagy.

NÁDRŽ SE STLAČENÝM VZDUCHEM

V obrovském válci na zádech si Taťka nejspíše přenáší stlačený vzduch, ale dost možná i jinou směs plynů, která mu umožňuje zůstat pod vodou delší dobu. Protože je celá helma uzavřená, musí dýchací přístroj fungovat také mimo vodu. Nádrže se stlačeným vzduchem obvykle po zásahu projektilem vybuchují, to ví každá malá potápka, nicméně tahle Taťkova nádrž vypadá slušně obrněná. Slabým místem by mohl být velký rudý ventil nahoře. Stejnou nádrž Taťka využívá k plnění svého obleku vzduchem pro zlepšení kontroly vztlaku prostřednictvím vysokotlakého ventilu.

ENERGETICKÝ ZDROJ

Hned vedle nádrže se nachází generátor energie, který dodává šťávu různým přídavným zařízením, jako je třeba hodně ošklivě vyhlížející vrtačka. Celý energetický zdroj vypadá jako vcelku zastaralé řešení využívající spalovací motor s výfukem a kapalným palivem. Jiný typ motoru ovšem Taťka nosí pro pohon nýtovačky, která je pneumatická. Pokud se strefíte do nádrže s palivem, můžete očekávat plamennou explozi, zatímco trefa do vysokotlaké pneumatické nádrže nejspíš pocuchá Taťkovi helmu nebo celý oblek.

OLOVĚNÉ ZÁTĚŽE

Zátěžový pás Velkého taťky umožňuje pod vodou kontrolovat vznosnost. Zátěže na kotnících a špičkách bot jsou zárukou toho, že se neobrátí vzhůru nohama. Taková veselá příhoda se ostatně už jednou přihodila, to když si je Taťka zapomněl pořádně připevnit v potápěčské škole, skočil bezstarostně do vody a za chvíli už koukal místo na hladinu na písečné dno. Všechny Malé sestřičky se mu pekelně vysmály. Na povrchu samozřejmě olovo tíží, takže se nepohybuje příliš rychle, na druhou stranu však získává stabilitu a dokonce ani rána z brokovnice z velké blízkosti ho neposadí na zadek.

BIOSHOCK

Velký taťka je základní typ nepřítele v podmořské střílečce BioShock. V temných zákoutích podmořského města Rapture se vyskytuje ve třech různých provedeních. Kromě „standardního" modelu potkáte také odrůdu zvanou „Rosie" a pak výše popsaného „Bouncera". BioShock najdete v regálech obchodů 24. srpna a limitovaná edice bude kromě hry obsahovat věrně zpracovanou figurku Velkého taťky.

RUČNÍ NÁSTAVCE

Taťka si může na ruku připevnit různá přídavná zařízení, která pocházejí ze stavebních strojů, s jejichž pomocí bylo vybudováno Rapture. Mělo jít o mírumilovnou společnost, a tak byly všechny pozdější zbraně smontovány obratnými a důmyslnými kutily, kteří využili zbytků různých průmyslových konstrukcí a strojů.

PRŮZORY

Několik průzorů poskytuje Taťkovi dostatečný rozhled bez toho, aby musel mít pouze jediný velký, o to snadněji zničitelný a tlaku méně odolný průzor. Návrh helmy je založen na skutečném experimentálním potápěčském obleku zvaném Carmagnolle, který ve Francii v roce 1844 vyvinuli bratři Alfons a Theodor Carmagnollové. Nikdy jej ovšem nevyužili.

CHRÁNIČE

Práce v temných hlubinách oceánu je minimálně stejně nebezpečná jako práce v otevřeném vesmíru. Pokud by se na ochranném obleku Taťky objevila i sebemenší trhlina, byl by s ním konec. Oblek není kvůli lepší pohyblivosti celistvou schránkou, ale jedná se o stavebnici jednotlivých dílů ze zušlechtěné plachtoviny, které jsou pospojovány pomocí měděných kloubů. Plachtovina je odolná proti trhlinám a nejvíce namáhaná místa jako kolena mají navíc chrániče.

REGULÁTOR

Záklopky na přední straně Taťkova obleku naznačují, že využitý vzduch je vypouštěn z helmy zpět do vody, a není tedy znovu spotřebován. Velký taťka tudíž pod vodou dělá pěkné bublinky. Pusou. Všechny další vypouštěné plyny už plní jeho oblek a zůstávají v něm. Jeho problém. Vzhledem k tomu, že Taťkové jsou němí, nejsou třeba žádné komunikátory nebo něco podobného.

VELKÝ TAŤKA V ŽIVOTNÍ VELIKOSTI

Limitovaná edice hry BioShock bude obsahovat malou několikacentimetrovou figurínku Velkého taťky, ale k propagaci své hry budou Irrational Games využívat i velké figuríny Taťky v životní velikosti. Objeví se v různých herních obchodech a samozřejmě na herních výstavách.

SESTŘIČKO, SESTŘI... PROČ SE MI VRTÁŠ V BŘÍŠKU?

Velcí taťkové jsou v BioShocku ochránci Malých sestřiček. Strašidelných malých holčiček, které jako by vypadly z nějakého japonského hororu. Pobíhají po Rapture, hledají mrtvoly a extrahují z nich tajemnou posilňující esenci zvanou „Adam". Jako hráči budete muset čelit těžkým morálním rozhodnutím, zda malé sestřičky nechat naživu a pokusit se jim Adam vzít, nebo je zabít a získat ještě více této cenné látky.

Kontaktujte redakci
www.oxm.cz & forum.doupe.cz — FÓRUM
dopisy@oxm.cz — EMAIL
Drahý... Redakce OXM, Computer Press a.s., Holandská 8, 639 00 Brno — DOPIS

STVOŘ SI MĚ!

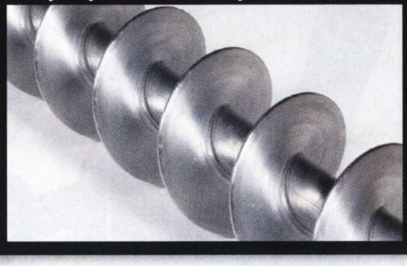
Velký taťka snadno a rychle

Chcete mít v pokoji svého vlastního Velkého taťku, jako* máme my v kanceláři? Je to překvapivě snadné*. Stačí nakoupit věci z našeho seznamu a držet se návodu, jak při výrobě postupovat. Pokud chcete Taťku věnovat svojí mámě k narozeninám, nezapomeňte ji nějak zabavit. Jednak proto, aby nepřišla o překvapení předem, jednak proto, abyste mohli použít její kreditku. Hlavně při koupi vrtáku se celá akce výrazně prodraží. Doporučujeme proto koupit zboží z druhé ruky – třeba na německém e-Bay najdete použitý vrták za 278 999,99 eur. Láce! Po namalování by váš Taťka měl vypadat jako* ten náš redakční. Jiné možnosti? Vystřihnete si fotku našeho Taťky a zkuste mámu přesvědčit o tom, že jde o váš výtvor, ale pak ho přejel buldozer, zbytek se samovznítil a popel odvál vítr. I to udělá dojem! Hlavně se nenechte zatlačit do kouta otázkami stylu, jak se mohl do vašeho pokoje v pátém patře dostat buldozer. Nebo můžete počkat na speciální edici Bioshocku, ve které by figurka Velkého taťky neměla chybět. V tom případě ale hrozí, že při tom čekání mámě naroste knírek a vy jí budete muset koupit něco trochu jiného…

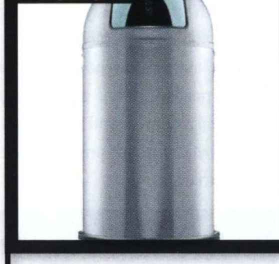
Každopádně pokud jste dost šílení, abyste si svého Taťku opravdu stvořili, pošlete nám fotku. Už dlouho jsme se pořádně nezasmáli. Možná pro vás v šéfredaktorově stole najdeme i nějakou odměnu!

* Slova „jako" a „snadné" jsou záměrně zveličené pojmy, ryze subjektivní a v žádném případě právně jakkoliv zavazující a napadnutelné. Pokud váš Velký taťka nevypadá jako ten náš, měli jste místo čtení komiksů a hraní her víc sledovat ***Receptář*** či ***Rady ptáka Loskutáka***.

Průmyslový vrták (diamantový hrot)



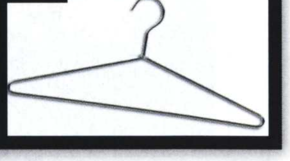
Kuchyňský koš



Víčka od zavařenin

Kolo z kočárku

Věšák



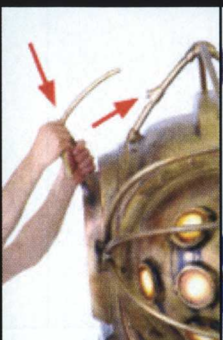
Lepidlo (klidně Herkules)

Barvičky na modely (856 plechovek)

Různé škatule od cereálií

Hnědá páska

1



Ohněte věšáky a umístěte je Taťkovi na hlavu.

2

Pečlivě umístěte „závaží" z krabic od cereálií.

3

Přilepte kolo z kočárku ke koši.

4

Z vršku koše vyrobte hlavu a lepidlem na ni nalepte víčka.

5

NIKDY, NIKDY SE NEDOTÝKEJTE VRTÁKU! NIKDY! BAKANÍ ČTENÁŘI!

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže, i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně **48** Halo 3

na straně **26** Prototype

na straně **44** Halo Wars

na straně **50** Fallout 3

na straně **62** Sid Meier's Civilization Rev.

na straně **58** Call of Duty IV: Modern Warfare

na straně **54** Resident Evil 5

NOVINKY

18 **Tony Hawk vs. Skate**
20 Plastová Halo armáda
21 Temné zítřky Xbox Live v ČR
22 Horké novinky pro Xbox 360
23 Střípky o očekávaných hrách
24 **The Simpsons Game**
26 **Prototype**
28 **Závodní legenda vyzvala fanoušky Forzy 2!**
29 Delta Squad Prague 2007: mistrovství světa v Gears of War
30 Spider-Man: Friend or Foe
32 Představujeme plánované arkádovky dalších měsíců
34 Zlevní Xbox 360? Známe ceny u nás
36 Fracture
38 Velká herní párty: Casual Games z letošní E3

PRVNÍ DOJMY

44 **Halo Wars E3 dojmy**
48 Halo 3 singleplayer
50 **Fallout 3 E3 dojmy**
54 Resident Evil 5
58 **Call of Duty IV dojmy a rozhovor**
62 Sid Meier's Civilization Revolution

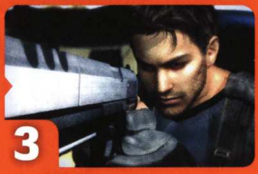
XBOX 360 [VAŠE NEJOČEKÁVANĚJŠÍ HRY]

Řekněte nám, jaké jsou vaše nejočekávanější hry, v anketě na **www.oxm.cz**

1 – HALO 3 (DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 2007)
Singleplayer na E3 ukázal, jak vypadá hra roku 2007.
MINULÉ POŘADÍ: **4**.

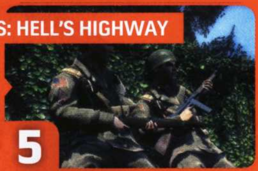
2 – FABLE 2 (DATUM VYDÁNÍ: 2008)
Bojování pomocí jednoho tlačítka? Molyneux říká ano!
MINULÉ POŘADÍ: **7**.

3 – RESIDENT EVIL 5 (DATUM VYDÁNÍ: 2008)
Scény jak z nejděsivějšího hororu. Resident Evil je zpět!
MINULÉ POŘADÍ: **2**.



4 – MASS EFFECT (DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007)
Sci-fi RPG od Bioware. Je nutné něco dodávat?
MINULÉ POŘADÍ: **5**.

5 – BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY (DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007)
Druhá světová ještě větší, lepší, reálnější.
MINULÉ POŘADÍ: **6**.



6 – LOST ODYSSEY (DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007)
Je to z Japonska, je to dlouhé a dělá to Sakaguchi.
MINULÉ POŘADÍ: **8**.

7 – SPLINTER CELL: CONVICTION (DATUM VYDÁNÍ: BŘEZEN 2008)
Tak nenápadný, až se nám ztratil z dohledu.
MINULÉ POŘADÍ: **9**.

8 – GTA IV (DATUM VYDÁNÍ: DUBEN 2008)
Mobily, taxíky a moderní New York. Kdo by odolal? Nenávidíme zpoždění.
MINULÉ POŘADÍ: **3**.

9 – FALLOUT 3 (DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008)
Všichni teď chtějí žít v postapokalyptickém světě!
MINULÉ POŘADÍ: **NOVINKA**

10 – CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE (DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007)
Válka neskončila v roce 1945, tvrdí tvůrci.
MINULÉ POŘADÍ: **NOVINKA**

TONY HA

Versus skate.

Může se skejťák od EA protlačit přes legendu Tonyho Hawka?

PŘICHÁZÍ OHROMNÁ VÁLKA. Tak ohromná, že proti ní budou všechny minulé války vypadat jako zdvořilé debaty nad tím, jestli do čaje o páté nalijete nejdříve mléko či vodu. Miliony lidí dostanou na frak v multiplayerových kláních, další je setřou na internetových fórech. A vůbec nebude lehké se vypořádat s následky toho, co vypukne, až se letos střetne Tony Hawk a SKATE.

FAVORIT

Tony Hawk je legenda. Hráli jsme jej rok co rok od devětadevadesátého; to bylo tehdy, když se hry vydávaly na hliněných tabulkách a trvalo jim kolem osmi měsíců, než se načetly, a další čtyři měsíce, než jste vytvořili postavu. V té době byl jen jeden profil pro všechny na celém světě, takže snaha neztratit svůj save se stala noční můrou. Tony Hawk není jen dobrou skateovou hrou, je TOU skateovou hrou. Ukazuje, jak se skateboardové hry dělají, jak se ovládají, jak fungují a jak vypadají. Jen nápad, že by existovala skateboardová hra, co by se nejmenovala Tony Hawk, je šílený.

Letošní díl série – Tony Hawk's Proving Ground – staví na úspěšné změně, kterou přinesl loňský Project 8. Vychytávka Nail The Trick se dočká pořádného vylepšení, aby zahrnula i grab nailing, ollie nailing a manual nailing. Nyní můžete celého Tony Hawka hrát ve fabulózním zpomaleném pohybu Nail efektu a přecházet z jednoho triku do jiného, až vám běžný svět bude připadat nezadržitelně a nepochopitelně naspeedovaný. Yeah… wau. Jau.

Proving Ground vás přivede ne do jednoho, ne do dvou, ne do čtyř, a dokonce ani ne do pěti nebo osmi, ale přesně do tří oddělených měst. Baltimore, Philadelphia a Washington DC patří jen vám, přičemž všechny tyto metropole jsou spojeny fungujícím metrem. Je úžasné, jak je Amerika malinká, když se nad tím zamyslíte.

Kariéra zahrnuje tři cesty, jež vás dovedou k jedné ze tří tříd. Ty jsou pak rozděleny do devíti epizod, což dokazuje, že vývojáři jsou posedlí trojkou a jejími násobky. Každopádně můžete být hardcore skater a při objevování tajných míst na ježdění se pouštět do rvaček se securiťáky. Nebo si vyberte klasickou kariéru, kde vám půjde o peníze a slávu. Nakonec můžete zvolit cestu „mechanika" a budovat vlastní skate park, který pak nasdílíte online přátelům, abyste mohli jezdit společně.

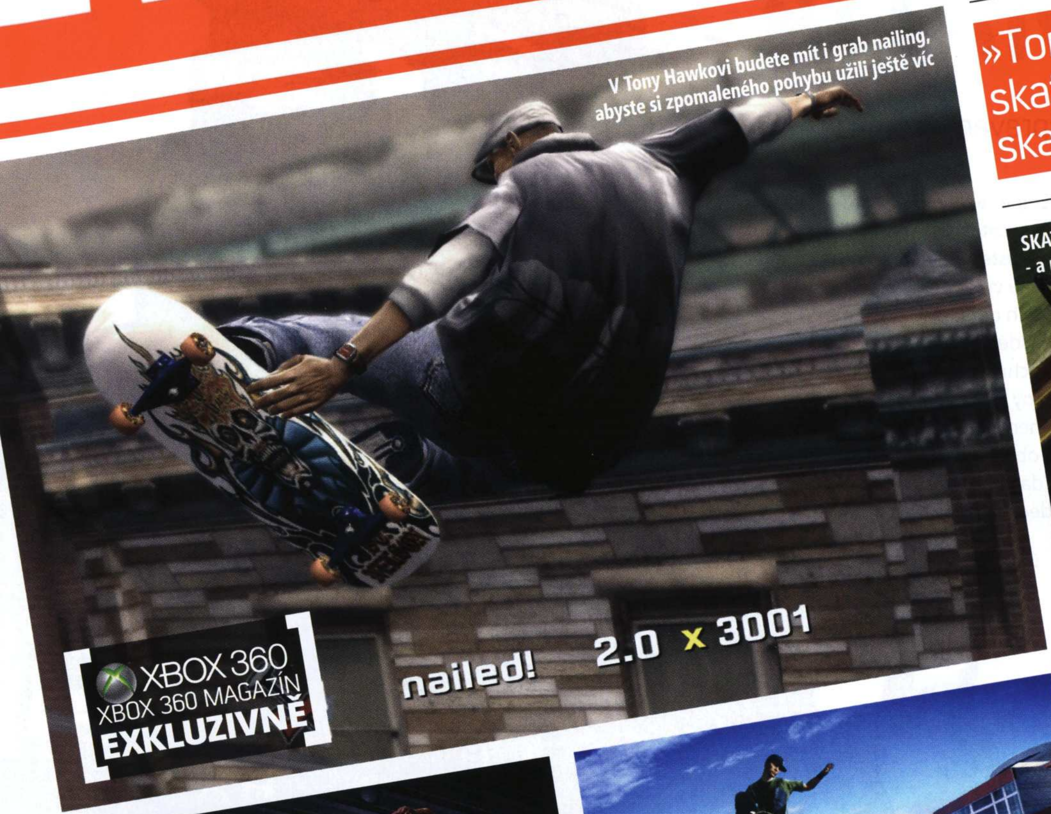
Pochopitelně nesmí chybět ani klasická nabídka starých známých arkádových úkolů: stačí zajet k videoherní mašince, jakých je po herních městech spousta. Proving Grounds podle všeho mohou být větší a vychytanější verzí Tony Hawk's Project 8. Což je v podstatě super.

SOUPEŘ

Jenže časy se mění – a na scénu kráčí SKATE. Chce, abyste jej brali jako realistickou, seriózní skateboardovou hru, jakou hrají správní skateři, protože jsou příliš „kúl" na směšnou a nerealistickou hratelnost Tonyho Hawka.

SKATE kašle na mačkání kombinací tlačítek, místo toho se ovládá především dvojicí páček. Levá páčka pohybuje tělem, pravá prknem. A jakkoli to může znít divně, funguje to – a skaterům se to líbí. SKATE působí přirozeně a je

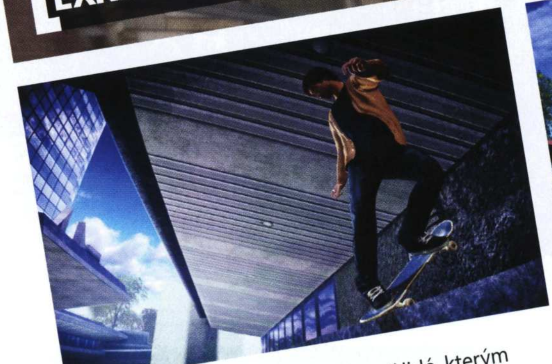
WK'S

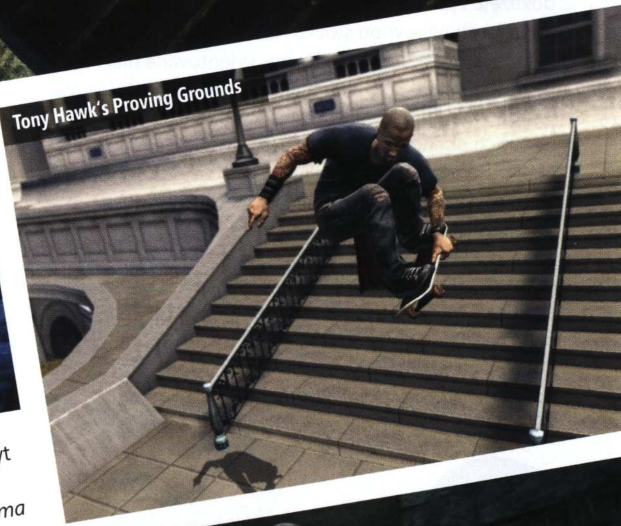


V Tony Hawkovi budete mít i grab nailing, abyste si zpomaleného pohybu užili ještě víc

»Tony Hawk není jen dobrou skateovou hrou, je TOU skateovou hrou.

SKATE: Nový, jiný, asi dost zvláštní - a nejspíš také zatraceně dobrý




Tony Hawk's Proving Grounds

přesně tím typem hry, jaký si zamilují lidé, kterým Tony Hawk připadá poněkud komplikovaný a zmatený. SKATE dále používá face buttons ke zrychlování a zpomalování a triggery ke grabům. Tonyhawkovská komba A-B-Nahoru-Dolů-X-Fň-Bž zde jednoduše nehledejte. Třeba k jednoduchému ollie nepotřebujete nic jiného, než zmáčknout pravou páčku a rychle ji uvolnit, což působí mnohem realističtěji než „Pro ollie zmáčkněte áčko a nezapomeňte si prosím chrániče a helmu" v Tony Hawkovi.

Co je ale nejdůležitější, podle party skaterů, kterým EA předhodili SKATE k zahrání, celá hra připomíná skutečný skateboarding. Herní prostředí navíc působí víc jako opravdové ulice a skate parky jsou uvěřitelnější díky absenci tonyhawkovského divokého designu ve stylu „o co se nerozbiješ, to rozbij".

Obě hry vás nechají nahrát si, editovat a sdílet in-game záběry, v obou najdete dostatek špičkových skaterů dneška a obě vypadají slibně. Nicméně každému trvalo nějakou dobu, než si zvyknul na ovládání Tony Hawků – je otázkou, jak dobrý musí SKATE být, aby všechny donutil učit se zcela nový herní systém. Zatím nám vychází, že bude muset být zatraceně dobrý. Uvidíme už tohle léto.

David Sláma

„DETMEČ"

OVLÁDÁNÍ

TONY HAWK'S PROVING GROUNDS: Se svými komplexními kombinacemi tlačítek se hra rok od roku stává náročnější pro nováčky. Je pro občasné hráče už příliš těžká?

SKATE: Jednoduchý a rychlý, stačí vám kvedlat páčkami. Je to pro skatery už příliš lehké?

REALISMUS

TONY HAWK'S PROVING GROUNDS: Všechno je pestré a strhující, ačkoli v posledních dílech autoři ubrali, aby to celé vůbec dávalo alespoň trochu smysl.

SKATE: Tváří se vážněji, dává přednost menším překážkám a uvěřitelným lokacím.

ROZLOHA

TONY HAWK'S PROVING GROUNDS: Tři města spojená metrem: Baltimore, Philadelphia a Washington DC.

SKATE: Oblast San Valeona, smyšlená kombinace San Franciska, Barcelony a Vancouveru

Uh, kde mi ty klíče sakra mohly vypadnout?

NOVINKA

PLASTOVÁ HALO ARMÁDA

Nové figurky a stolní hra podle Halo jsou připraveny k útoku

VYHÁZEJTE VŠECHNY zbytečnosti a utřete prach na svých policích, protože je pro sebe hodlají uzurpovat nové plastové figurky z oblíbené herní pecky. Chystají se hned dvě nesmírně zajímavé produktové řady z Halo vesmíru.

První z nich – Halo Action Clix – bude stolní strategická hra, díky které se lidé, Covenanti atd. budou mlátit hlava nehlava, i když zrovna nepůjde proud. Každá z figurek stojí na kruhovém podstavci, kterým se dá otáčet a jsou na něm vyznačeny hitpointy, útočná čísla, obranná čísla a další užitečné informace. Pokud znáte některou ze stolních her společnosti WizKids (například Mage Knight), určitě si dokážete Halo Action Clix živě představit. První vlna figurek slibuje rovnou stovku různorodých modelů a na trh se dostane v září. Druhá, orientovaná hlavně na obsah z Halo 3, je plánovaná na jaro 2008. Řeč je ale o prodeji ve Spojených státech, zda najdete hru i v našich obchodech, zatím není jasné. Nic vám ale nebrání využít služeb zahraničních internetových obchodů, v tom případě si připravte rozumných 10 dolarů za starter pack pro dva hráče.

Pokud už máte kompletní sbírku sběratelských figurek z Halo a Halo 2, připravte se na další dávku v podobě McFarlane Toys Halo 3. Společnost stojící za úžasnými figurkami komiksového Spawna, hudebních Kiss a celé řádky slavných profi sportovců přinese postavičky Master Chief, Brute Chieftan, Cortana, Jackal Sniper a dvojici Gruntů společně s třípalcovými modýlky vozítek Warthog, Ghost a Brute Chopper. Figurka Master Chiefa má osmnáct ohýbacích kloubů a je vymodelována do nejmenších detailů (jak ostatně můžete vidět na obrázku). Pokud už máte všechny svoje úspory připraveny na Legendary Edition Halo 3, nemusíte smutnit, figurky se na trhu objeví až někdy v březnu 2008. Zda je najdete i v našich obchodech, zůstává ve hvězdách.

Karel Kališ

Drby a žhavé info ze světa

XBOX 360 VÍTĚZEM E3!

I když mnozí brali sebevědomá prohlášení Microsoftu na letošní E3 s rezervou, nakonec herní novináři potvrdili jeho slova. Xbox 360 je lídrem trhu! Z ocenění Game Critics Awards si totiž odnesl více ocenění než jakákoli jiná platforma (konkrétně 11, PS3 získala 8 cen). Nejúspěšnějšími hrami byly Rock Band (nejlepší hra, nejlepší casual hra, nejlepší ovladač) a Mass Effect (nejlepší konzolová hra, nejlepší RPG), které budou k dispozici jen majitelům Xboxu 360.

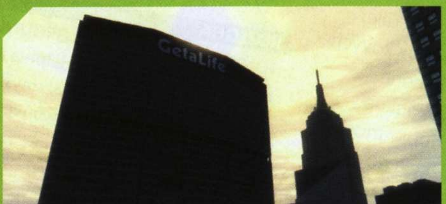
Obdivované Call of Duty 4 si odneslo cenu za akční hru, další ocenění posbíraly Bioshock, Madden NFL, Burnout Paradise, Virtua Fighter 5, World in Conflict a Halo 3.

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

POSUN GTA NENÍ JEN TAK

Odklad data vydání GTA IV je skvělým příkladem, jak dalekou cestu herní branže ušla od svých garážových počátků. V případě GTA IV nejde jen o posunutí hry, na níž se těšily statisíce fanoušků. Nejde jen o Liberty City, novou grafiku a dobrodružství Nika. Jde o VELKÉ peníze. Vzápětí po nečekaném ohlášení vydavatel Take 2 snížil odhad svých zisků o stovky miliónů a podle některých expertů se firma připravila o půl miliardy dolarů, jež nyní zákazníci investují do jiných her. Nejvíce by z toho mohli profitovat EA (Medal of Honor) a Activision (Call of Duty).

Odklad GTA do druhého čtvrtletí 2008 je také čarou přes rozpočet Microsoftu, pro nějž byla hra spolu s Halo 3 a Madden NFL 08 klíčovým titulem předvánoční nabídky.



RAGE – NOVÁ HRA OD ID SOFTU!

Chystá se nová hra od id Softu! Ne, žádný Quake, Wolfenstein nebo Doom (i když čtverku prý tvůrci chtějí určitě udělat), novinka od Carmacka a spol. ponese název Rage. Nepůjde ani o čistokrevnou akci, podle dosavadních informací půjde spíše o Fallout doplněný silnou závodní a jezdeckou složkou.

Rage se odehrává v daleké budoucnosti na Zemi, jež je po pádu komety v dezolátním stavu. Po zdevastovaných pustinách se prohání mutanti, zbytky lidstva a vládní vojáci, proti kterým bude hráč bojovat. Zábava má být rozdělena mezi 60 % střílení a 40 % závodění, svět bude otevřený, budeme se v něm volně pohybovat a chybět nemá ani tuning. Hra vyjde pochopitelně i na Xboxu 360.

NOVINKA

MICROSOFT PRODLUŽUJE ZÁRUKU NA TŘI ROKY!

Peter Moore přiznal určité problémy Xboxu 360. Tři roky se vztahují na chybu „tří rudých světel"

MÍRA PORUCHOVOSTI Xboxů 360 představuje od počátku jeden z nejpalčivějších a zároveň nejtajemnějších problémů nové konzole. Internetem kolují „zaručené" informace o procentech reklamovaných přístrojů, analýzy, co vlastně poruchy způsobuje, stejně jako návody, jak se chybám vyhnout. Na straně druhé Microsoft neustále tvrdí, že naprostá většina zákazníků je plně spokojena a nemá problémy. To se nicméně v červenci změnilo. K problému se totiž vyjádřil sám Peter Moore, viceprezident pro Xbox a Games for Windows byznys (dnes už šéfuje EA Sports – více na straně 23).

Ten v otevřeném dopise určeném xboxové komunitě velmi kulantně připustil, že někteří majitelé Xboxu měli s konzolí problémy, přičemž nejčastějším je chyba indikovaná třemi rudými světly (které už získaly přezdívku světla smrti). Právě na toto hlášení se vztahuje nová rozšířená záruka na tři roky, jež platí i zpětně. Pokud jste někdy za podobnou opravu zaplatili, Microsoft slíbil vrácení peněz do 3 měsíců (byť to asi není v České republice vzhledem ke stávající záruce pravděpodobné).

Nové podmínky platí celosvětově a podle všeho budou stát Microsoft více než jednu miliardu amerických dolarů (v mnoha zemích je totiž standardem pouze dvanáctiměsíční záruční doba). Vzhledem k nespokojenosti uživatelů, kteří v internetové době dokáží na své případy upozornit, jde však o investici pochopitelnou a chvályhodnou.

Tříletá záruka nikterak neovlivňuje standardní dvouletou, pouze ji rozšiřuje v případě zmiňované poruchy. Zákazník by pro reklamaci měl využít infolinky Microsoftu 800 142 365 a po standardním zodpovězení několika otázek si dohodnout termín odvozu konzole kurýrní službou (na náklady Microsoftu). Jedná se tedy o totožný postup jako při řešení ostatních problémů přes infolinku.

Moore zároveň uvedl, že jsou zaváděna opatření, která mají problém tří rudých světel vyřešit. Pravděpodobně se jedná zejména o nový, větší chladič, jejž našli ve svém opraveném Xboxu 360 reklamující zákazníci na začátku prázdnin. Nedostatečné chlazení bývá obecně považováno za Achillovu patu konzole a příčinu většiny potíží.

Honza Morkes

Komunitě uživatelů konzole Xbox 360:

Řekli jste svůj názor a my jsme vás vyslyšeli. Velmi nám záleží na vaší spokojenosti s našimi službami a s naším přístupem k zákazníkům. Upřímně řečeno jsme si v poslední době v těchto oblastech nevedli nejlépe.

Někteří z vás neměli s konzolí Xbox 360 dobrou zkušenost a nebyli spokojeni s tím, že museli konzoli vrátit do servisu poté, co se na přístroji zobrazilo chybové hlášení o problémech s hardwarem.

Většina majitelů Xboxu 360 má s tímto produktem výbornou zkušenost od prvního dne používání. Jestliže však někdo zpochybňuje spolehlivost našeho produktu nebo naši zodpovědnost vůči zákazníkům, beru to velmi vážně.

Sledujeme záležitost pozorně a za nepřetržitého testování jsme identifikovali několik faktorů, které mohou způsobit selhání hardwaru projevující se blikáním tří červených kontrolek na konzoli. V rámci průběžně prováděné práce jsme k vyřešení problému provedli některá vylepšení přístroje.

Zároveň zavádíme důležité změny záručních podmínek, které mají za cíl udržet vás bez starostí ve hře.

Od dnešního dne jsou všechny konzole Xbox 360 pokryty rozšířeným záručním programem, který se vztahuje zejména na selhání hardwaru projevující se třemi blikajícími červenými kontrolkami. Program platí pro nové i dříve zakoupené přístroje. Zatímco všeobecná jednoletá (v některých zemích dvouletá) záruka stále platí, nově ode dneška vstupuje v platnost tříletá záruka na každou konzoli, u níž dojde k závadě indikované třemi blikajícími červenými kontrolkami. Jestliže má zákazník problém, který se projevuje třemi blikajícími červenými kontrolkami, společnost Microsoft opraví konzoli zdarma (včetně poštovného) po dobu tří let od data prodeje. Zpětně rovněž uhradíme náklady všem, kdo v minulosti měli tento problém a zaplatili za opravu. Společnost Microsoft si zavedením nové záruky stojí za svými produkty a nade vše si váží spokojenosti každého majitele Xboxu 360.

Pokud jsme vás zklamali a vaše zkušenost s Xboxem 360 nebyla dobrá, je nám to velmi líto. Stavíme se k problému čelem a provádíme tyto změny proto, aby byl každý majitel Xboxu 360 s produktem spokojen.

Během několika dnů bude tento program vyhlášen celosvětově. Velmi si vážím vaší trpělivosti, než bude program spuštěn. Další informace naleznete v seznamu často kladených otázek, který budeme průběžně aktualizovat.

Rád bych vám jménem společnosti Microsoft poděkoval za to, že nám i nadále zůstáváte věrni.

Peter Moore

REKLAMOVALI JSTE? OZVĚTE SE!

OXM připravuje velký tématický článek o problémech Xboxu a jejich řešeních. Reklamovali jste někdy Xbox 360? O jaký problém se jednalo? Byli jste spokojeni s průběhem opravy? Nebo máte naopak Xbox „odjakživa" bez jakýchkoli problémů? Ozvěte se! OXM zajímají vaše zkušenosti!

jan.morkes@cpress.cz

Český koutek

TUZEMSKÉ LIGY V NHL A FIFA 08? NE!

PC a xboxové verze her FIFA 08 a NHL 08 vyvíjí zcela jiné týmy, a proto se na Xboxu 360 nesetkáme s českými soutěžemi ani komentářem. Majitelé PC zase naopak budou muset oželet next-gen engine, který nelze jednoduše optimalizovat pro rozmanitou škálu konfigurací osobních počítačů.

Odlišný vznik obou verzí logicky znamená i rozdílné novinky a slibovaná zlepšení. Situaci pravděpodobně v budoucnu změní až definitivní konec PS2 verze, jež se i letos vyvíjí zároveň s PC. Po jejím zrušení budou mít tvůrci volnější ruce ke smazání rozdílů mezi hrami pro PC a Xbox 360.

HERNÍ MEETING NA VYSOČINĚ

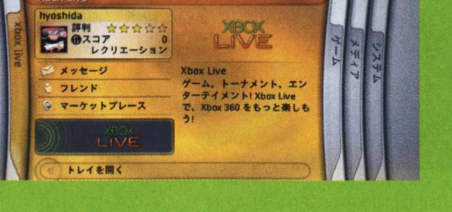
Komunita Window User Group (www.wug.cz) uspořádala počátkem prázdnin historicky první setkání, zaměřené primárně na Xbox 360. Akce se uskutečnila ve Žďáru nad Sázavou 28–29. června a návštěvníci mohli na vlastní kůži vyzkoušet, jak vypadá konzole nové generace prostřednictvím desítky různých her s podporou multiplayeru.

Komunita WUG nicméně sdružuje primárně administrátory, vývojáře a fandy informačních technologií, proto kromě hraní došlo i na představování projektů, jako jsou Windows Live, Windows Vista nebo nové Office. Snad je z poblouznění technologiemi alespoň na pár dní dostala Forza 2, kterou mohli vyhrát v kvízu.

XBOX LIVE OFICIÁLNĚ V ČR?

Celý měsíc jsme pro vás sháněli informace o pravděpodobnosti příchodu služby Xbox Live do České republiky, kontaktovali své zdroje na celém světě a snažili se zjistit více, než jsou dosavadní neurčitá prohlášení „Xbox Live v ČR určitě někdy bude". Situace je opravdu komplikovaná a nezřídka přináší informace, jež jsou poměrně konkrétní, nicméně zcela protichůdné.

Blížíme se ovšem cíli pátrání, proto vydržte, v příštím čísle přineseme podrobný článek se všemi podstatnými informacemi, jež se dosud nikde neobjevily. Omlouváme se tímto čtenářům www.oxm.cz, které jsme navnadili na článek již v tomto čísle.



NOVINKA

ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

THE SCOURGE PROJECT

Unreal Engine 3 je i přes problémy posledních dní stále populárnější. Nyní se stává stavebním kamenem pro novou first-person střílečku The Scourge Project. Kvalitní grafické jádro ale samo o sobě nestačí, a tak autoři přidávají velmi propracovanou kooperativní hru až pro 4 hráče. Navíc bude každá postava součástí vlastního spletitého příběhu.

(Tragnarion Studios, 2008)

LEGENDARY: THE BOX

Tentokrát nestojíte před invazí mimozemšťanů ani Němců. Z Pandořiny skříňky byla vypuštěna všemožná mýtická havěť a na vás je, abyste ji naskládali tam, kam patří – nebo rovnou do hrobu. Aby toho v připravované FPS nebylo málo, usmyslela si jedna tajemná organizace, že vzniklé situace využije k ovládnutí světa. Při svém debutu se tak náš hrdina pěkně zapotí.

(Spark Unlimited, jaro 2008)

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Jako jeden ze čtyř apokalyptických jezdců, War (válka), se vydáte na strastiplnou cestu za odplatou. Síla, která vás vyslala zničit zemi a následně zradila, si nezaslouží žádné slitování. Akce s plošinovkovými rysy a zuřivými souboji, v nichž využijete nadpřirozených schopností a rozmanitého arzenálu zbraní (meče střídají rotační kulomety), překvapí i značně rozlehlým světem. Základním požadavkem při náboru antihrdinů je velikost minimálně na úrovni rodinného domu.

(THQ, 2008)

CSI: HARD EVIDENCE

Hry s adventurními prvky se na X360 rozhodně nepřemnožily. Proto potěší, že se na next-gen platformě poprvé objeví titul simulující investigativní práci detektivů. Vycházejíce ze seriálové předlohy, nabídne autentické prostředí, postavy a hlavně pětici nevšedních případů. Po ruce vám bude nejen nespočet vyšetřovacích pomůcek, několik parťáků, ale především do detailů propracovaná laboratoř.

(Telltale Games, 18. září 2007)

F.E.A.R. FILES

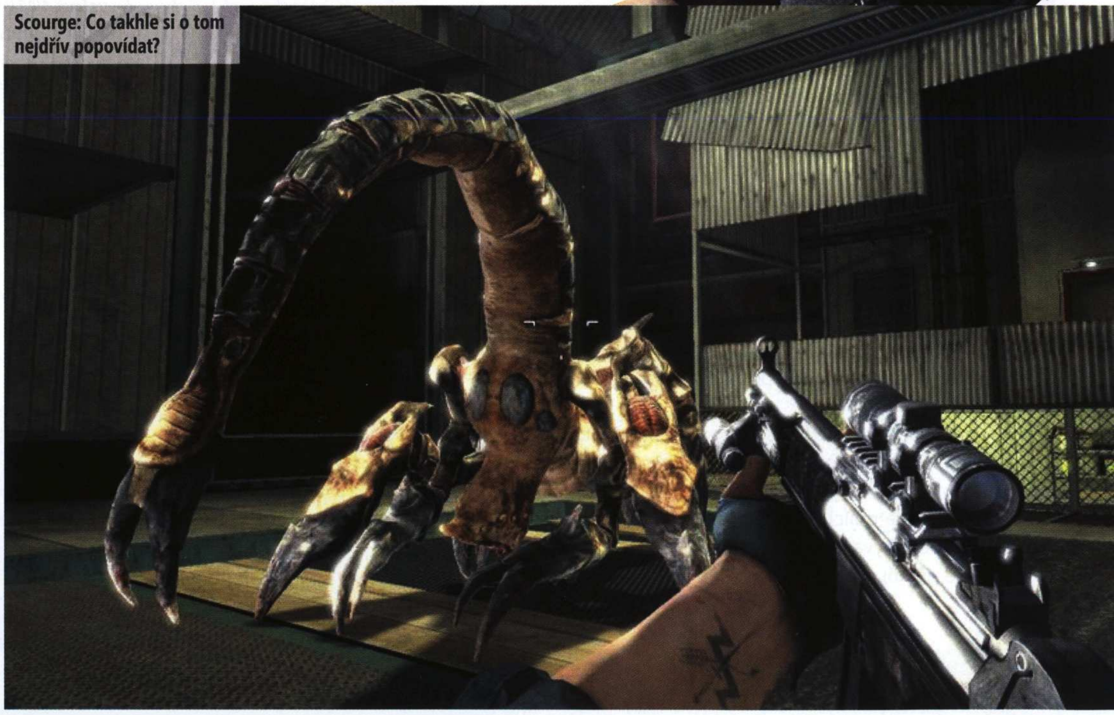
Pod nekonkrétním názvem se ukrývá balíček dvou datadisků pro hru F.E.A.R. V roli vycvičeného vojáka tak budete rozsévat smrt v nových misích F.E.A.R.: Perseus Mandate i z PC známého Extraction Point. Záhadných událostí žádajících si vaši asistenci je pořád dost.

(TimeGate Studios, léto 2007)

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Rockstar Games na Xbox 360 nečekaně přenese zábavný simulátor života studenta na fiktivní internátní škole v Nové Anglii. Nebyli by to tvůrci GTA a Manhuntu, aby problematiku nezpracovali po svém. Bully řeší otázky šikany, školních gangů nebo bití pedagogického sboru. V roli patnáctiletého pubescenta Jimmyho Hopkinkse se tak budete muset hodně snažit, abyste... přežili.

(Rockstar Games, zima 2007)



Scourge: Co takhle si o tom nejdřív popovídat?

Silent Hill V: Tak tady se dveře netrhnou

Legendary: Nenechte se zmást anorexií, jsou to pěkně vypečení soupeři

TOP SPIN 3

Až překvapivě velkou konkurencí pro Virtua Tennis se stal druhý díl série Top Spin. Realistické pobíhání na kurtu s nejlepšími světovými mužskými a ženskými odpalovači žlutých míčků opět doplní i vaše postava. Detailní editor vám umožní přetvořit avatara k obrazu svému – včetně maličkostí, jako jsou tetování nebo make-up. Ale pozor, aby se vám nerozmočil! Hra počítá i s dynamickým systémem počasí.

(2K Sports, jaro 2008)

SILENT HILL V

Jako Alex Shepherd, hrůzami války sklíčený voják, se vracíte domů. Náhlé zmizení vašeho bratra vás přiměje ponořit se do temného příběhu linoucího se ulicemi Silent Hill a přilehlého okolí. Podstata hry – survival horor s temnou atmosférou, bojovými sekcemi a logickými hádankami – se nemění. Vylepšení se ale dočká nejen soubojový systém. Jedno je jasné, pochmurná muzika v podání fenomenálního Akira Yamaoky chybět nebude.

(Konami, neznámé)

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

SILICON KNIGHTS ŽALUJÍ EPIC GAMES

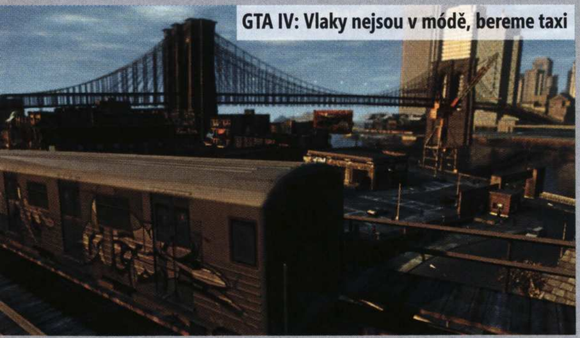
Silicon Knights, společnost stojící za chystaným Too Human, žaluje Epic Games. Důvodem je nedostatečná podpora v oblasti jejich Unreal Enginu 3, pozdní zpřístupnění jeho kódu a další porušení licenčních ujednání. Navíc ve své žalobě přichází s nařčením, že Epic zneužil poplatků z enginu. Ty měly být použity k jeho rozvoji, ale údajně se staly zdrojem financování vývoje hry Gears of War.

GRAND THEFT AUTO IV S ODKLADEM A NOVINKAMI

Take-Two překvapivě oznámilo opoždění svého nejzvučnějšího titulu na období mezi únorem a dubnem 2008. Přesný důvod nebyl oznámen, ale s největší pravděpodobností je na vině PS3 verze hry, kterou se nedaří optimalizovat podle představ. Není překvapivé, že distributor si nechce rozezlít Sony, takže zpoždění zasáhne i hráče konzole od Microsoftu. Na svět vyvřely i nějaké nové informace. Nejviditelnější změnou je posazení kamery při řízení auta. Nastavena je o něco níže, což by podle Rockstaru mělo navodit autentičtější pocit z jízdy. Přesto nechybí ani další pohledy. Pokud na vás zrovna nemá políčeno ruka zákona, můžete se po městě nechat vozit taxíky. Budete-li je chtít rovnou přepadnout, zbraně si budete muset obstarat někde jinde, než v Ammu Nation – v Liberty City tentokrát tyto obchody s armádní výzbrojí nenajdete a místo toho budete komunikovat s obchodníkem.

GEARS OF WAR A VIVA PIÑATA PRO PC

O PC verzi loňských hitů se mluvilo dlouho, oficiální zprávy přišly až na E3. Gears of War se navíc nestěhuje pouze na platformu Windows, ale také na jablečný Mac. Překvapením bylo oznámení dat vydání, které mluvilo ještě o tomto roku. X360 hráče by mohlo pobouřit, že Marcus Fenix si na PC užije několika nových kapitol a editoru misí, s jejichž zpřístupněním konzolistům se ovšem nepočítá.


GTA IV: Vlaky nejsou v módě, bereme taxi

UNREAL TOURNAMENT 3 POZDĚJI

V Epic Games se poslední dobou dějí nečekané věci. Jednou z nich je ohlášení zpoždění X360 verze Unreal Tournament 3. Překvapilo to hráče, překvapilo to i nás. Nový díl, jehož obsáhlé preview jsme přinesli v minulém čísle, si tak nezahrajeme dříve než v lednu 2008, kdy končí PC/PS3 exkluzivita.

NEED FOR SPEED PRO STREET SIMULÁTOREM

První hratelná ukázka se podrobila testu novinářů a dojmy jsou veskrze pozitivní. Hra nabídne širší nabídku obtížností – a na tu nejvyšší se ProStreet skutečně dočká rysů simulátoru. Navíc v EA pracují na rozdílné inteligenci oponentů, kteří by se měli chovat velmi individuálně v závislosti na nastavení.

PROJECT GOTHAM RACING 4 VYJDE, AŽ VYJDE

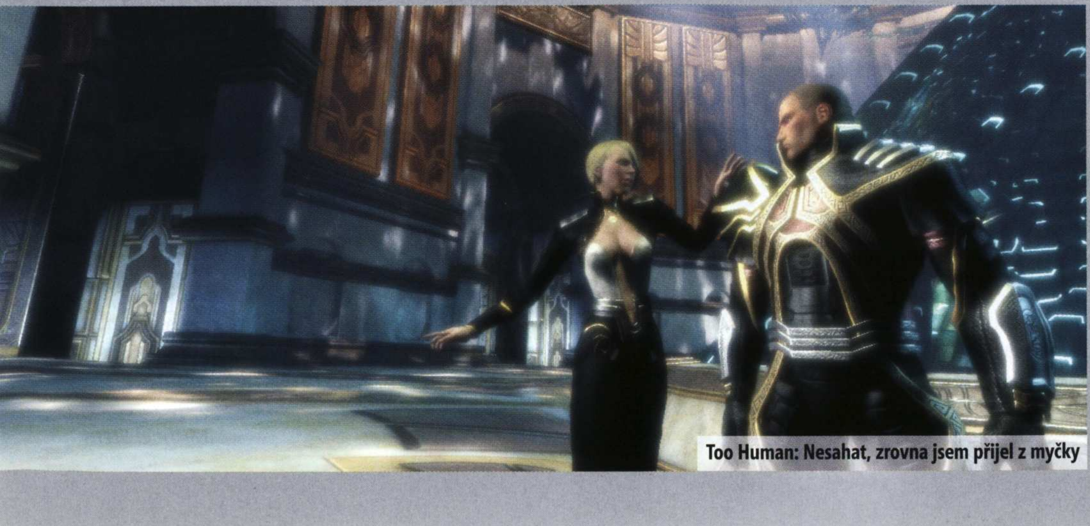
Nový díl populární závodní série měl podle prvních zpráv spatřit světlo světa v září. Nyní se ale Brian Woodhouse, obchodní ředitel Bizarre Creations, vyjádřil, že hru rozhodně neuspěchají a tento díl nevydají, dokud nebude hotový (chvályhodné). Dosud aktuální třetí reinkarnace závodů byla podle jeho slov poznamenána několika nešvary. Šlo o launch titul, a tak byl tlak na tým enormní. Navíc byl Xbox 360 neprozkoumanou platformou, což se na výsledku také podepsalo.

POTVRZENO KOOPERATIVNÍ HRANÍ V HALO 3

Navzdory nedávným pochybnostem ohlásilo Bungie pro Halo 3 kooperativní hru až pro 4 hráče. Můžete hrát přes Systém Link i prostřednictvím Xbox Live. Splitscreen na jedné obrazovce je omezen na dva bojovníky, ovšem další se mohou připojit online. První se vžije do role Master Chiefa, ostatní do mimozemských ras, včetně Arbitera. Boje v neskutečně rozlehlém prostředí dávají netušené možnosti jak postupovat, ale Bungie představí konkrét-ní specifika a vylepšení pro coop hru až za nějaký čas.

PETER MOORE KONČÍ

Nečekaně rezignoval šéf Xboxové divize Peter Moore. Údajně tak učinil kvůli své rodině, k níž se stěhuje. Spekulace přesto hovoří o odchodu spojeném s velkou poruchovostí konzolí nebo klesajícími prodeji. Asi nikdo nevěří, že by odstoupil kvůli výkonu při hraní Rock Band na E3. Jeho novým zaměstnavatelem se stává EA, kde si se sedmiciferným dolarovým platem může pískat „všude dobře, v EA nejlépe."


Too Human: Nesahat, zrovna jsem přijel z myčky

OZVĚNY Z MICROSOFTU: ZRUŠENÍ X07

Zatímco doposud obstarávala výkop do podzimní sezony akce X0..., pořádaná k propagaci nových produktů společnosti Microsoft (shodně pro platformy PC i Xbox), letošní ročník se překvapivě neuskuteční. Informace o zrušení akce zazněla z úst Aarona Greenberga, group product managera pro Xbox 360 a Xbox Live. „Letos nic jako X07 nebudeme pořádat. Předpokládám ale, že budeme dále diskutovat o roce příštím, ať už v souvislosti s jinou akcí nebo alespoň o změně programu," doplňuje. Historie X0... sahá do roku 2001, kdy si odbyla premiéru první z nich, poslední X06 se uskutečnila loni na podzim v Barceloně, kde Microsoft mimo jiné ohlásil Halo Wars a partnerství s režisérem Peterem Jacksonem (z ní také pocházejí ilustrativní fotografie okolo).

Přestože oficiální vyjádření týkající se důvodů zrušení není dostupné, podle našich informací se firma hodlá v nabitém line-upu letošních titulů soustředit především na prezentaci jednotlivých produktů. V plánu je pořádání řady samostatných akcí nejen v souvislosti s hitovkou Halo 3, ale také dalšími tituly v čele s PGR4 či Mass Effect. Dostupnou alternativou k X07 se zdá být projekt vlastní akce, jejíž pořádání zvažuje anglická pobočka Microsoftu. Na zrušení letošního ročníku se vedle výše zmíněných faktorů výrazně podepsalo i zhuštění herních veletrhů do malého prostoru několika letních měsíců. Po červencové E3 nás v nejbližších dnech čeká lipské Games Convention, Microsoft proto logicky zavrhnul pořádání další akce o pouhé 3–4 týdny později.

Batman útočí. křídly i humorem!

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS **VÝROBCE:** ELECTRONIC ARTS **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 4. ČTVRTLETÍ 2007

NOVINKA

THE SIMPSONS GAME

Důvod, proč si před obrazovku nainstalovat clonu proti prskání smíchy

LECHTÁNÍ PÍRKEM po chodidle, politické billboardy a Matt Groening – to jsou entity, které znají recept na instantní vykouzlení úsměvu na tváři člověka každého věku. Jelikož jde filmové zpracování Simpsonových z pera posledně jmenovaného autora smíchu do kina 26. července, herní zpracování si nemůže dovolit zruinovat komickou tvář fenoménu. Vydává se proto cestou kreslené grotesky, která využívá výpočetní sílu moderních konzolí, aby převedla komplexní 3D Springfield do jednoduché dvourozměrné grafiky, jejíž každý snímek jako by si odskočil přímo z obrazovky televizního seriálu.

Samotná hra se má stát seriálem šestnácti přibližně padesátiminutových misí utahujících si ze všeho, co je v herním světě ohrané, omílané nebo jednoduše vyčnívá nad davy a lze se do toho snadno strefit. Ačkoliv koncepčně jde v první řadě o arkádu s likvidováním davů nepřátel, autoři v každé úrovni svěřují hráči dvojici rozdílných hlavních hrdinů, jejichž schopnosti bude nutné kombinovat. Tím znovu ožívá myšlenka logické plošinovky The Lost Vikings, přičemž nyní bude zasazena do známého „simpsonovského" prostředí. Intelektuální Lisa se během decimování okolí může pomocí saxofonu ponořit do meditací, aby se obraz přenesl do ptačí perspektivy a hráč ovlivňoval realitu přeskupováním předmětů božskou rukou jako v Black & White. Až si svou schopností vybuduje cestu dále, přepne se třeba na Marge, jež svým megafonem požene po připravené stezce springfieldské davy k záchraně. Nebo se jednoduše druhého ovladače chopí kamarád a ve splitscreenu vyřešíte úkoly kooperativně (může se přidat kdykoliv).

The Simpsons Game představuje zajímavý pokus o stvoření hry podle filmu, která zůstává nanejvýše věrná původnímu poslání předlohy. Navíc z ní díky režii Electronic Arts profesionalita dýchá každým coulem. Vedle fyzikálních pravidel, jež respektuje i záškolák Bart, je to především dabing seriálovými herci a autentická atmosféra, která má při hraní sálat z obrazovek, jakmile se žlutá rozlije po útrobách Xboxu.

> „Hra je seriálem šestnácti padesátiminutových misí utahujících si ze všech herních klišé."

Michael Stern

SHADOW OF THE COLOSSAL DONUT

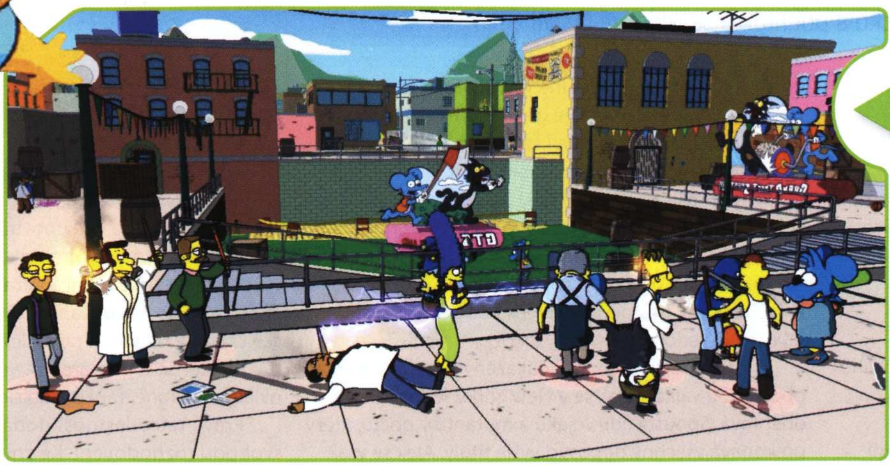
V úrovni nazvané Shadow of the Colossal Donut, inspirované umělecky ceněným hitem z Playstation 2, honí Homera s Bartem obrovský robot demolující virtuální Springfield mamutí koblihou, na jejíž smažení padly americké zásoby živočišného tuku. Jak na monstrum? Nejlepší je proměnit se s Homerem v zavalitou kouli, upoutat na sebe pozornost a kutálet se ulicemi, zatímco Bart začne ostřelovat tři klíčové body na zadní straně robota.

MEDAL OF HOMER

Brilantním parodiím typu Žhavých výstřelů již na filmovém plátně odzvonilo, přičemž ve světě her je situace ještě zoufalejší. Simpsonovi přicházejí se změnou – dělají si legraci ze všech herních titulů, jež jsou jen trochu obecně známé. Mise Medal of Homer odívá žlutohlavého plešouna do zelených barev s netradičním úkolem. Myslíte si, že musí nekompromisně vymýtit tisícihlavou armádu konzumentů bratwurstů? Kdeže, nastala krize – městečko zbabělých Francouzů vyvěsilo bílé vlajky ve snaze vzdát se a právě ty musí Homer co nejrychleji najít. Stihne za pomoci Bartmana nalézt i ty, které jsou poschovávané na nedostupných místech?

VIVA LA CLICHÉ!

Simpsonovi se svérázně vypořádají s nejprofláklejšími klišé všech žánrů – založí na nich část své hratelnosti. Vedle hlavních logických úkolů, při jejichž řešení bude nutné využít spolupráce dvou herních postav, se na skrytých místech objeví notoricky známé spínače, anonymní klíče a další prvky, na kterých jiné tituly přímo staví, respektive s nimi kolabují. Zde se však pouze na konci mise vypíše údaj, kolik klišé hráč během své pouti splnil. Najde i skrytou cestu do hradu Duffenstein, který je dokonce potažen autentickými texturami z první 3D akce Wolfenstein, jež se stala rodičem všech fádních střílеček?



V RODINĚ JE SÍLA

Mlátit vše kolem sebe je pouze jednou ze schopností na výučním listu Marge, Homera, Barta a Lisy. Klíčem k úspěšnému postupu vpřed bude důmyslné využívání speciálních dovedností každého člena animované rodiny. Bart se umí proměnit v Bartmana, plachtit na své kápi, nechat se vynášet pomocí ventilátorů nad okolní budovy a ostřelovat protivníky prakem. Lisa zase ovládá zenové umění, na dálku dokáže manipulovat s těžkými předměty a stavět si tak například schody z klád. Marge je ženou od rány a svým megafonem hypnotizuje davy, aby je ovládala a nadělala z nich své poskoky – podobně jako v nedávné hříčce Overlord.

ve zkratce

Interaktivní parodie nejslavnějších her okořeněná zajímavými herními principy. A navíc jsou to Simpsonovi!

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

[PROTOTYPE]

VYDAVATEL: SIERRA GAMES **VÝROBCE:** RADICAL ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** 1–2 **DATUM VYDÁNÍ:** ZIMA 2008

NOVINKA

Tvůrci Scarface chystají novou akční pecku a pochlubili se nejprve OXM!

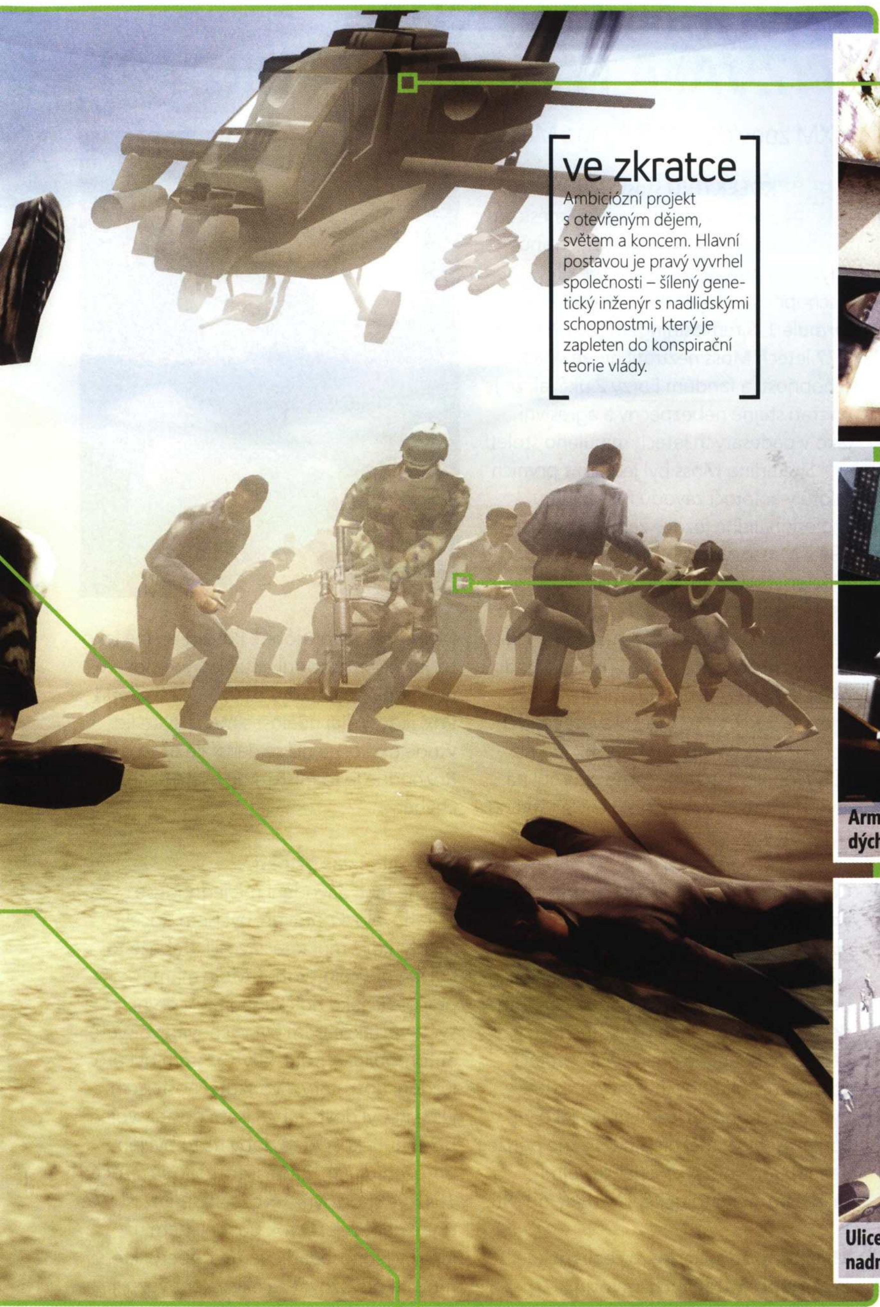
ŽIVOT V NEW YORKU byl vždy hektický, ale dnes je nálada jiná. Atmosféra v ulicích napovídá, že se v nejlidnatějším městě USA brzy něco semele. Při letmém přeletu vojenským Apachem vidíme ohromné množství obyvatel. Na první pohled ne zcela výjimečný obraz přeplněných ulic s dopravními zácpami, mezi nimiž vyčnívají žluté taxíky, autobusy nebo dodávky se zásobováním. Jenomže na rohu ulice stojí voják, který se zbraní v ruce pozoruje okolí, stejně jako osádka tanku u vyhlášeného obchoďáku. Atmosféru militaristického napětí dokreslují hejna helikoptér v oblacích.

Proč taková ostraha? Že by potencionální teroristický útok? Odpověď zná Alex Mercer, hlavní postava Prototype – aktuálně vytvářené akční hry s otevřeným světem. Alex je genetickým inženýrem a zároveň zajímavá identita kloubící tři známé charaktery v jednom. Bojuje jako Darth Maul, je osamělý a naštvaný na svět jako Travis Bickle (Taxi Driver) a se svou inteligencí a vypočítavostí připomíná Hannibala Lectra. Antihrdina jako vyšitý. Městem se šíří vir, který dělá z obyčejných lidí krvelačné mutanty. Proč? Kdo za tím stojí? To se Alex bude snažit zjistit... nitky totiž vedou opravdu vysoko!

Dá-li se boj vojska proti nakaženým bestiím nazvat občanskou válkou, pak se v New Yorku jedna taková odehrává. Spousta lidí, vojáků a mutantů v počtu, který překonává všechny doposud vyšlé tituly. Alex se však stará o konflikt jen do té míry, pokud mu to zrovna pomůže pokročit v pátrání po pozadí virové nákazy a také vlastním osudu.

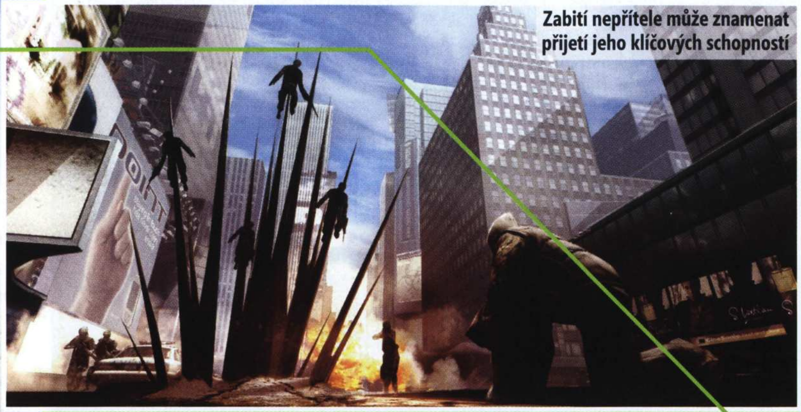
Jeho DNA má k lidskému poměrně daleko, proto se dokáže vyšplhat až na devadesátipatrový mrakodrap, svými pařáty rozcupovat smrtelníky na kousíčky a přeskakovat vysoké překážky. Do sbírky nadlidských schopností patří i noční a infračervené vidění. Třešničkou na zmutovaném těle hrdiny je chameleonské chování. Zhyne-li pod Alexovou rukou voják, bude mu Mercer schopen přebrat veškeré schopnosti včetně ovládání zbraně, tanku a dalších.

Právě tato vlastnost dodá hře maximální svobodu rozhodování. Ke zničení pěchoty budete



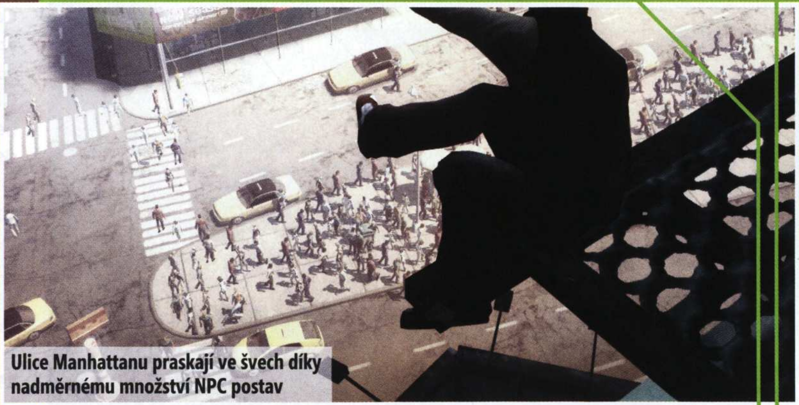
ve zkratce

Ambiciózní projekt s otevřeným dějem, světem a koncem. Hlavní postavou je pravý vyvrhel společnosti – šílený genetický inženýr s nadlidskými schopnostmi, který je zapleten do konspirační teorie vlády.



Zabití nepřítele může znamenat přijetí jeho klíčových schopností

Armáda vám bude vždy dýchat na záda



Ulice Manhattanu praskají ve švech díky nadměrnému množství NPC postav

moci dojít klasickým způsobem (silou) – ať už prostřednictvím své osoby, či v převleku za vojáka. Nebo stačí vychytrale coby oficír (toho času mrtvý) zavolat na ústřednu a „objednat" bombardování požadované oblasti. Otevřenost má být vlastní nejen průběhu hry, ale i jejím zakončením. Vše bude na hráči a jeho rozhodnutích. Kdo ví, možná se právě teď vytváří geneticky upravený pokořitel Grand Theft Auto IV.

Tomáš Vrána

DETAILNĚ

GIGANTICKÁ SÍLA – I když hlavní postava disponuje nadlidskými dovednostmi, čas od času bude potřeba zasáhnout mnohem větší a údernější silou. Pojízdné a letecké jednotky vlastní jedině armáda, která vzhledem k negativnímu postoji Alexovi nepůjčí ani malou pistolku. Ovšem převtělením do kůže zabitého řidiče si ničivý tank osvojíte bez problémů. Budete-li chtít využít předností helikoptéry (rychlý transport, účinnost zbraní, přehled), zaměříte se na osamělého pilota... Jsme zvědavi, jaké další možnosti Prototype nabídne.

NADLIDSKÉ SCHOPNOSTI – Alex Mercer dostal do vínku ohromnou sílu již od přírody. Jeho pařáty dokáží rozpárat sebelépe ochráněného vojáka. Dokonce zvládne ze země „vyvolat" ostré kůly, které vybranou oběť provrtají skrz na skrz, aniž by s ní Alex přišel blíže do styku. Lepší přehled získává ze střechy budovy, na kterou se bez mrknutí oka vydrápe díky nadpřirozené rychlosti a obratnosti. Když potřebuje být sám, skrývá se v temných zákoutích, kde pro změnu využije nočního a infračerveného vidění.

MĚSTSKÁ VÁLKA – Nebezpečný virus, který dělá z obyčejných lidí zabíjející bestie, se nekontrolovatelně šíří a díkyráznému přístupu vojska nastává panika. Kdykoliv si Alex vyleze na střechu domu a zpovzdálí sleduje samostatně fungující město, bude moci spatřit real-time válku a dynamicky se měnící prostředí. Pokud se část mutantů dostane do kontrolované zóny, vojáci vyhlásí pohotovost a za okamžik vypukne peklo plné střelby, výbuchů, nářků a krve. Vpravdě zajímavá podívaná.

TŘI ZÓNY – V New Yorku spolu bojují mutanti a lidé, proto je město prakticky rozděleno na tři části. Bezpečnou zónu okupují po zuby ozbrojení vojáci. Naopak nebezpečná zóna bude v drtivé většině osídlena nakaženými lidmi. Válečná zóna se line mezi nimi. Jelikož v boji zákonitě vyhrává pouze jedna strana, fronta se neustále mění v závislosti na rozložení sil oponentů a hlavně počínání Alexe Mercera v jednotlivých úkolech. Tam, kde před deseti minutami stála kolonie rádoby zombií, může být za chvíli celá tanková brigáda.

ZASLECHLI JSME V KULOÁRECH

Slídíme pro vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

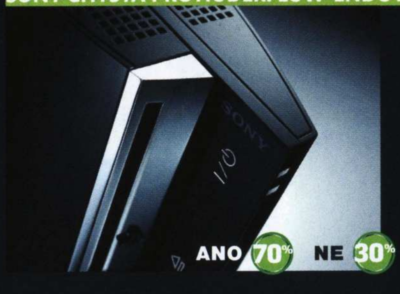
SUNDÁ MASTER CHIEF V HALO 3 HELMU?

Zajímá vás, kdo se skrývá za helmou, přes kterou neprostoupí ani sluneční paprsky? Nás také. Přestože se o identitě Master Chiefa stále spekuluje, teprve nyní vyvstala reálná šance, že nás s ní tvůrci seznámí. Jak zaznělo na několika prezentacích, Master Chief dost možná v Halo 3 poprvé odhodí helmu. Šance? Není malá.

GEARS OF WAR 2 – NIKOLIV XBOX 360 EXKLUZIVNĚ?

Ač to na první pohled není patrné, mezi Epic Games a Microsoftem to vře a stále není jasný osud plánovaného pokračování hitovky Gears of War. Podle informací ze zákulisí se Epic již předběžně rozhodl vytvořit druhý díl také pro PS3. Co hůř, není vyloučeno, že by Sony mohla získat i časovou exkluzivitu. Stále však věříme, že podobnou „ostudu" Microsoft nepřipustí.

SONY CHYSTÁ PROTIÚDER: LOW-ENDOVOU PS3



Tahle informace zazněla přímo z úst zástupců Microsoftu a zdá se být stále pravděpodobnější. Sony si uvědomuje, že jí v segmentu levnějších (či chcete-li low-endových) konzolí ujíždí vlak, a tak ještě letos nabídne 40GB verzi PS3 bez integrované Wi-Fi, slotů pro paměťové karty a zpětné kompatibility. Cena? 399 dolarů.

NOVÉ EXKLUZIVNÍ ZNAČKY PRO XBOX 360

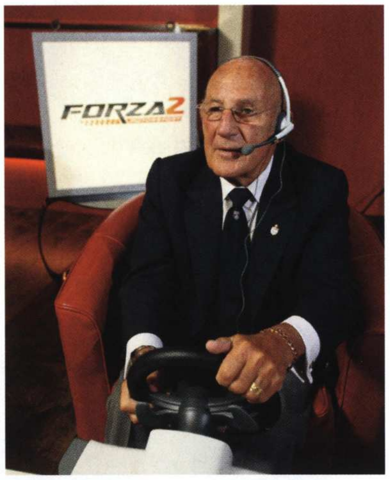
Situace posledních týdnů je mírně odlišná od toho, na co jsme zvyklí: přísun exkluzivních titulů hlásí především japonská Sony, Microsoft mlčí. Je čas to změnit! Podle nás stále žije šance, že letošní GC Microsoft neozvláštní pouze ohlášením snížení ceny konzole, ale i příslibem atraktivních herních novinek.

X08 – ANO, ČI NE?

Zrušení letošní X07 rozebíráme v samostatném článku, mnohem zajímavější jsou ale úvahy nad její existencí i v dalších letech. Zdá se pravděpodobné, že Microsoft akci jako takovou nezavrhne – vcelku reálně se ale jeví její přesunutí do jiného termínu v roce tak, aby nekolidovala s klasickými herními výstavami.

ZÁVODNÍ LEGENDA VYZVALA FANOUŠKY FORZY 2!

OXM zpovídá Sira Stirlinga Mosse



V KOLEKTIVU šťastných jedinců z Velké Británie se před měsícem splnil jeden ze závodních snů, když měli příležitost změřit své síly a schopnosti s legendárním jezdcem formule 1, Sirem Stirlingem Mossem. Ani v 77 letech Moss neztratil nic ze svých schopností a fandům Forzy 2 ukázal, že je na trati stejně nebezpečný a agresivní jako v padesátých letech minulého století.

Sir Stirling Moss byl jedním z prvních pilotů v kolotoči závodů F1 – kariéru profesionálního jezdce zahájil již v roce 1948. Mossovým velkým učitelem, přítelem i stájovým kolegou byl legendární Juan Manual Fangio, kterého ve formuli 1 porazil pouze jednou – v roce 1955 ve Velké ceně Velké Británie (shodou okolností to bylo jeho premiérové vítězství v F1). Moss opustil svět rychlých kol po těžké havárii v roce 1962, po níž upadl do kómatu a dočasně ochrnul na levou část těla. V roce 1990 byl Sir Stirling Moss uveden do motoristické síně slávy.

Co si nyní, po pár desítkách minut strávených s hrou, o Forza Motorsport 2 myslíte?
Ohromila mě po grafické stránce a způsobem, jakým jsou stroje přilepeny na trati – skutečně je cítíte, jako ve skutečnosti. O trochu méně mě přesvědčila přetáčivost vozů. Pokud bych se svým skutečným automobilem jezdil právě jako ve Forze, asi bych měl na silnici vážné potíže. Každopádně hra jako celek je velmi zajímavá, určitě to nejlepší v dané oblasti.

Myslíte si, že se jedná o realistické ztvárnění skutečných závodů?
Pokud si dokážete dostatečně upravit ovládání, pak možná ano. Jak je vám ale určitě jasné, hra se výrazně liší např. od simulátoru, který používá Lewis Hamilton. Stál zhruba 30 milionů liber, takže hru a simulátor nemůžete porovnávat.

Vypadá Forza jako skutečné závodění?
Grafika je pozoruhodná. Součástí hry je jeden z okruhů, konkrétně Laguna Seca, jehož převedení přesně odpovídá tomu, jak si trať sám pamatuji. Zrovna dnes jsem se po ní projel a vše se shoduje. Ze zřejmých důvodů ale nemůžete do hry dostat to všechno okolo, reálný zvuk burácejících motorů, specifický zápach nebo unikátní pocit, že jste na dráze.

Co je podle vás důvodem, proč závodění tolik oslovuje obyčejné lidi, ať už z pozice jezdců nebo diváků?
Myslím, že jeho osobité kouzlo, stejně jako to, jaká jsou závodní auta: jedním slovem nevšední. Navíc, když se vydáte na Grand Prix, je to velká událost s množstvím lidí všude okolo, na níž se neustále něco děje... Rozhodně je to místo, kde byste nechtěli chybět.

Byl tohle i váš případ?
Přesně tak! Závodění mě jednoduše přitahovalo. Popravdě, byl jsem docela mladý, když můj táta závodil, třebaže to byl jen obyčejný zubař. Moje máma pracovala jako řidička sanitky v první světové, takže jsem byl vychován ve světě automobilů. A poté, když už jsem byl pro ježdění dost starý – ve skutečnosti jsem ještě nebyl dost starý – jsem dostal svoje první autíčko. Od té doby už to byl jen přirozený vývoj. Začal jsem závodit v roce 1947 ve sportovních vozech, série v F1 v té době neběžela. O rok později jsem už jezdil v jednosedadlovém Cooperu, který můžete považovat za ekvivalent vozů, jež závodí dnes.

Co přesně vás lákalo na závodění? Automobily? Nebo ono osobité kouzlo, o němž byla řeč výše?
Miluji soupeření a také jsem měl rád pocit, že jsem závodník. Vyjet z garáže v kokpitu vozu, v němž moje tělesné proporce nebo síla neposkytovaly výhodu ani nevýhodu, a postavit se dalšímu muži vědom si veškerého nebezpečí (protože v mé době bylo závodění skutečně nebezpečné). Když je vám 18 let, dělat něco, z čeho mají ostatní obavy, vypadá pekelně dobře. Měl jsem závodění rád a brzo jsem zjistil, že jsem v něm i dobrý. Když jsem potom dostal nabídku stát se profesionálním pilotem, vzal jsem ji a věnoval se téhle výzvě až do doby, než mě ze hry vyřadila nehoda z roku 1962. Vedl jsem úžasný život.

REPORTÁŽ

DELTA SQUAD PRAGUE 2007

Vybíjení meziplanetárního sajrajtu při mistrovství světa v Gears of War

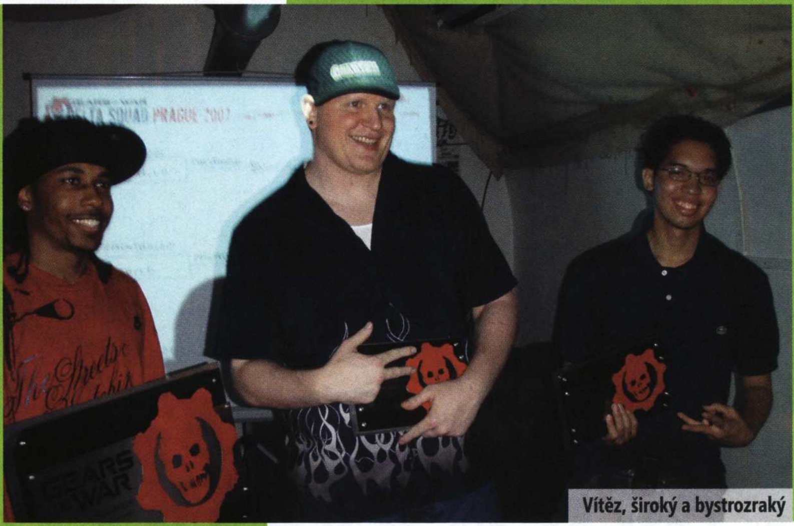
MÁLOKDO VÍ, že Cliff Bleszinski, honosící se přízvisky CliffyB, hlavní designér nebo prostě mediální štětka, se při tvorbě fenomenálního titulu Gears of War nechal inspirovat Prahou. Skutečně, jeho náklonnost k našemu hlavnímu městu vyústila v četné návštěvy, a tak pojetí architektury prostředí hry do značné míry asociuje křivky jeho scenérií. Sice nám tu budovy většinou drží pohromadě a po ulicích nechrochtají Locusti (i když noční procházka může překvapit přítomností mnoha zvláštních individuí), jako videoherní podklad se ale matička stověžatá osvědčila už v mnoha dalších hrách. Tím jsme si osvětlili hlavní záhadu – proč se mistrovství konalo u nás, když se ho nemohli účastnit Češi ani Slováci.

Těžko by se hledalo vhodnější místo než protiatomové kryty na Parukářce. Podzemní komplex s kapacitou dvou a půl tisíc míst nám byl k dispozici pouze z menší části, ale pro dvanáctku soutěžících, pár novinářů, televizní štáb (přítomen byl i štáb jedné menší americké televize) a několik přihlížejících místa dost. Nechyběla stylová výzdoba – zdi pomalované motivy hry, kupa vojenského vybavení a venku stojící vrak žigulíku, který bezostyšně evokoval způsob přepravy našeho šéfredaktora.

Dvanáctka nejlepších se kvalifikovala ze stáda původně čítajícího šedesát tisíc hráčů. A ačkoliv by se podle převažující mluvy, později označené za angličtinu, mohlo zdát, že jde o americké finále, nebyla to úplně pravda. Zúčastnění pocházeli z pětadvaceti zemí světa. Přesto jsou dva nynější „oficiální" top hráči světa Američani. Výběr do užšího finále probíhal klasickým pavoukovým stylem. Atypická byla ovšem přítomnost tří hráčů, kteří si současně nárokovali post nejvyšší, kdy vítěz v podstatě musel vyhrát dvakrát. A to se mu také podařilo.

Rozcvička před ostrým bojem

Všude vládla dobrá atmosféra


Vítěz, široký a bystrozraký

Jak to parkuješ, Kamile?

Finále vrcholí

Nutno říct, že to nebylo žádným překvapením, protože DatzWassup (který si stylem oblékání nezadá s postavičkami ze Saint's Row) zápasy proběhl s ladností kočkovité šelmy. Výkony jeho kolegů na druhém (IXIWargasmIXI) i třetím (FPS PrOsTyLe) místě ještě hanbil úsměvnými hláškami. Některým se mohlo zdát, že hráči Gears of War nejsou na takové úrovni jako progameři PC her, ale to je dáno spíše povahou hry. Zde nemůžete čekat zběsilé pobíhaní po arénách a bleskurychlé reflexy. Mnohem více se sází na taktiku.

Ta opět sehrála klíčovou roli i za podmínek hraní jeden na jednoho. Symetrické navržení mapy Gridlock nedalo nikomu výhodu startovní pozice, a tak se sázelo na zbraně, kterým dominovala brokovnice a odstřelovací puška. Vystřelování patron za účelem nabití účinnější munice zkušenější domácí hráče nijak nepřekvapí. Na druhou stranu se tu nelepily granáty, což patří mezi praktiky, jež mě při online hraní dovádějí k šílenství. Tradičním nepřítelem všech zúčastněných byl naskriptovaný pohyb u zdí. Narážky jako „Máš už zaplej ovladač?" stimulují už tak dost bující nervozitu a postavy se pak nekontrolovatelně odrážejí od stěn jako pinballové kuličky.

Na konci jsme s kolegou Moolkerem vyzvali nejlepší dvojici k přátelskému utkání. Trojice zápasů měla krátkého trvání, a tak se naše ega snesla na zem. Jeden down a jeden kill potvrdily známou pravdu, že novináři mají o hrách jen psát, a ne je skutečně hrát. Nakonec tedy nezbývá než hráčům poblahopřát – gratulujeme!

Matěj Havíř

VYDAVATEL: ACTIVISION **VÝROBCE:** NEXT LEVEL GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** KONEC ROKU 2007

NOVINKA

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Padouch nebo hrdina, my jsme jedna rodina!

> "Originální myšlenka týmové akce, v níž vyniknou unikátní schopnosti jednotlivých členů, je vítaným příslibem pestré hratelnosti."

KDYBY VÁM NĚKDO TVRDIL, že fádní školní exkurze může nezvratně změnit váš dosavadní život, patrně byste se mu vysmáli. V pořádku. Ovšem pouze v případě, že se nejmenujete Peter Parker a nejste ambiciózním studentem, který si z návštěvy experimentální laboratoře odnesl drobný kousaneček od radiací ozářeného pavoučka. Ten jmenovaného obdařil širokou škálou superschopností, z nichž nejzásadnější byl mechanismus vystřelující zesílené pavoučí vlákno. Díky němu se Peter mohl elegantně prohánět mezi mrakodrapy a z výšky nahlížet na blaho a bezpečí slušných obyvatel korupcí, kriminalitou a dalšími negativními jevy sužovaného New Yorku. Nejprve se rozhodl, že celé situace využije k vlastnímu obohacení, leč tragická smrt jednoho z jeho pěstounů jej přinutila dát svůj nadpozemský talent do služeb obecního „dobra".

Tolik nezbytný nášup informací pro ty, kteří snad o charismatickém hrdinovi oděném do přiléhavého modročerveného trikotu nikdy neslyšeli. Spider-Manova videoherní premiéra se odehrála již v pravěké éře osmibitů, nicméně stejně jako u většiny celebrit stříbrného plátna i kreslených kolegů ze stránek komiksových sešitů nebyl ani zde silný potenciál bezezbytku naplněn. Vše ale napovídá tomu, že vývojáři z Next Level Games vybudují Peterovi Parkerovi zasloužený monument. Žánrově se rozhodli pro regulérní kontaktní bojovku, kdy se hlavní hrdina ve společnosti svých spřátelených souputníků (a později i poražených protivníků!) vydává na dlouhou cestu, při níž superkomando bezlítostně rozdává rány početným zástupům nepřátel. Originální myšlenka týmové akce, v níž vyniknou unikátní schopnosti jednotlivých členů – zejména pak okořeněná možností vytvářet tzv. „super-komba" – je vítaným příslibem pestré hratelnosti. Řádná licence navíc tvůrcům umožňuje čerpat reálie jak z bohaté knihovničky komiksových svazků, tak i z filmové trilogie. Dá se tak předpokládat množství bonusového obsahu i nelineární dějová linie ústící v několik alternativních konců. Sečteno a podtrženo: Spider-Man: Friend or Foe slibuje potěšení jak pro lačné smysly, tak i pro hráčskou duši, kterou doposud videoherní inkarnace pavoučího hrdiny zanedbávaly.

Václav Valeš

Důležitou roli ve všech akčních řezačko-rubačko-mlátičkách odjakživa zastává multiplayer. Potěšitelný je fakt, že *Spider-Man: Friend or Foe* ani tento aspekt nijak nezanedbává, ba co více – druhý hráč se bude moci do hry připojit kdykoliv v jejím průběhu!

KARTÓNOVÁ PREZENTACE

Již na první pohled zaujme Spider-Man: Friend or Foe lehce „ztřeštěnou" stylovou grafikou, nejvíce připomínající právě kreslené televizní „animáky". Po mnoha pokusech o polygony hýřící fotorealistické modely jde o velmi svěží a vítanou změnu, která činí hru svébytnou a obohacuje ji o nápaditý nadhled. Střídmě laděné kulisy dávají vyniknout samotným charakterům (s atmosférickými grimasami), což notně přispívá k celkové přehlednosti.

KDYBYS TAK NÁHODOU MĚL POCIT, ŽE JSI SÁM

Ač je to k nevíře, Spider-Man tvoří neodmyslitelnou součást komiksové kultury již od šedesátých let minulého století. Za tu dobu si stihl udělat pěknou řádku nepřátel – s těmi nejzatvrzelejšími se setkáme i v nejnovějším herním zpracování s podtitulem „Friend or Foe". Chybět nemohou charaktery jako zmutovaný Dr. Otto Octavius, vystupující pod jménem Dr. Octopus (případně zkratkou Doc Ock), amorfní parazit Venom anebo nevypočitatelný kriminálník William Baker (alias Flint Marko alias Sandman).

MONEY, MONEY, MONEY...

Když téměř před půlstoletím zahájil talentovaný komiksový tvůrce Stan Lee práce na původně pětadvacetidílném seriálu s neohroženým strážcem pořádku a dobrých mravů v hlavní roli, asi netušil, že vdechl život nejen nepřehlédnutelné ikoně superhrdinského žánru, ale současně vytvořil jeden z komerčně nejúspěšnějších počinů v komiksové branži. První sešit Spider-Manových eskapád přinesl do pokladničky vydavatelské společnosti Marvel tři sta tisíc liber, což byla na tehdejší dobu naprosto šokující a nevídaná suma.

NEŠLAPAT, NESTŘKAT BIOLITEM...

Logicky následovala invaze na televizní obrazovky (v podobě animovaného seriálu), plátna kin, pulty prodejen s akčními figurkami, kostýmy, maskami a dalším tovarem ve službách všeobjímajícího merchandisingu. Filmaři však ze Spider-Mana necitlivě udělali dalšího tuctového superfrajera, neohroženě se prohánějícího nad prohnilými ulicemi americké metropole. Vůbec přitom nevzali v potaz fakt, že původně nebyl tento hrdina cílen na nejmladší (před)školácké publikum, ale na podstatně odrostlejší středo- a vysokoškolský dorost.

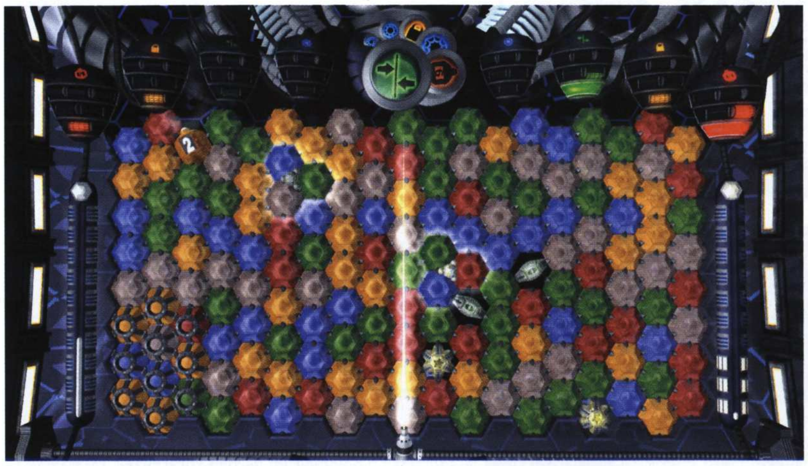
ve zkratce

Nadějně vyhlížející „skupinová" akční bojová záležitost s nejslavnějšími komiksovými šviháky společnosti Marvel v řízném a stylovém vizuálním hávu, čerpající z bohaté historie pavoučího superhrdiny.

Brzy na XBOX Live Arcade

Plánované hry pro Xbox Live Arcade

HEXIC 2



DATUM VYDÁNÍ: LÉTO 2007

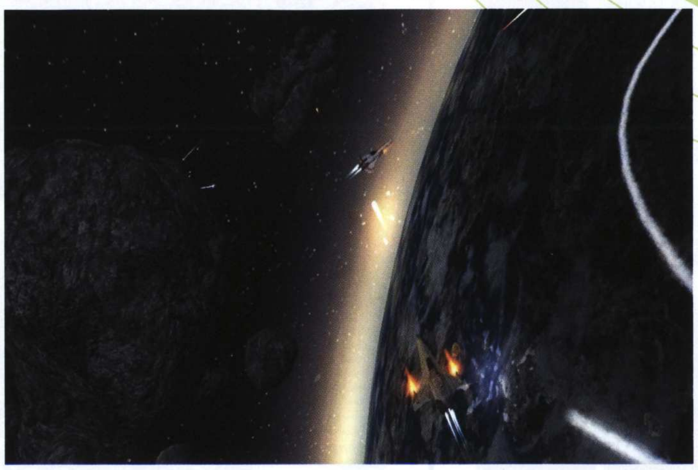
VÝROBCE: CARBONATED GAMES | **VYDAVATEL:** MICROSOFT

POČET HRÁČŮ: 1–2 | **XBOX LIVE:** 2

PROSLULÝ TVŮRCE TETRISU, Alexej Pajitnov, chystá druhou verzi oddechové hříčky Hexic, kterou mimo jiné našli předinstalovanou na pevném disku všichni majitelé Premium verze konzole. Základní koncept se osvědčil, a proto větších změn nedozná, nicméně vítanou novinkou bude kompetitivní multiplayer na jedné obrazovce (i v online podobě pro dva hráče). Oba protivníci „zmizíkováním" barevných hexů postupně plní své stupnice powerupů, aby si po naplnění mohli zvolit některou formu záškodnictví. Svému kolegovi tak můžete poslat stresující tahovou bombu nebo mu uzamknout část jeho hrací plochy.

Malým bonbonkem má být i podpora režimu 1080p, ovšem už první díl bez této berličky vypadá nádherně, můžete se tudíž spíše těšit na rozšířené světelné efekty. Všechny herní módy budou identické s prvním dílem, nově se ovšem objeví i další druhy komb, které např. dokáží odbouchnout všechna sousedící políčka. Jiný má být celý grafický styl hříčky v techno-industriálním hávu a zbrusu nová bude i jemná ezoterická hudba. Hexic 2 nepřinese výraznější novinky, ale spíše jemně doladí původní koncept, přičemž podpora multiplayeru nebude rozhodně k zahození.

BATTLESTAR GALACTICA



DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007

VÝROBCE: AURAN | **VYDAVATEL:** SIERRA ONLINE

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** 2–8

Z MOTIVU ÚSPĚŠNÉ televizní série čerpá přímočará a frenetická vesmírná střílečka z ptačího pohledu, v níž se objeví i většina kosmických plavidel ze seriálu. Kampaň pro jednoho hráče doplní poměrně široce pojatý multiplayer až pro 8 hráčů, přičemž kromě lidí budete ovládat i jejich protivníky z rasy Cylonů. Většina misí v singlu pak má volně kopírovat jednotlivé epizody televizní předlohy. Co se režimů pro více hráčů týká, nabízet se bude jak klasický deatmatch všichni proti sobě, tak i jeho týmová varianta.

Lodě disponují pouze dvojicí zbraní, tudíž do výsledku boje budou častěji promlouvat rozmanité powerupy, kterých je nebezpečný vesmír plný. Podobnou hratelnost, jako nabízejí dnešní „top-down" střílečky na XBLA, doplní ale zcela nové audiovizuální provedení včetně HD grafiky a prostorového zvuku. Podle prvních screenshotů se bude určitě jednat o nejhezčí arkádovou vesmírnou střílečku, jejíž stěžejní část spíše spatřujeme v masivním online multiplayeru než v jednodušeji pojaté kampani.

COMMANDERS: ATTACK!

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007

VÝROBCE: SOUTHEND INTERACTIVE | **VYDAVATEL:** SIERRA ONLINE

POČET HRÁČŮ: 1–4 | **XBOX LIVE:** 2–4

ČERSTVÝ VÍTR do škatulky XBLA her přinese variace na tahovou strategii, která kombinuje taktické umísťování jednotek s přímými souboji o nadvládu nad válečnou oblastí. Jednoduchá, ale roztomilá 3D grafika ve stylu art deca třicátých let zobrazuje tahové souboje pozemních i vzdušných jednotek včetně podpory raketových sil bez jakéhokoli rušení výstavbou základny nebo těžením surovin.

Příběhový režim o ovládnutí světa nabídne 15 misí s dynamickou obtížností, přičemž bitvy se budou odehrávat ve trojici různých lokací. Oproti tomu režim více hráčů dovolí vyhlásit válku až ve čtyřech protivnících jak offline, tak i na internetu. Kromě zažitých partií v týmech i v osamocení zaujme také společná kooperace proti počítači, kdy nebude chybět ani volba schopností umělého nepřítele. V porovnání s aktuální prodávanou strategií Band of Bugs přinesou Commanders: Attack daleko více realismu při zachování podobného konceptu hry.

WAR WORLD

DATUM VYDÁNÍ: PROSINEC 2007
VÝROBCE: THIRD WAVE GAMES | **VYDAVATEL:** THIRD WAVE GAMES
POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** 2–8

ROZSÁHLÁ AKČNÍ HRA (100 single úrovní!) s bojovými roboty ve stylu Mechwarriora či Battletechu vyjde ve své notně vylepšené podobě i na Xboxu 360. Robotických tanků bude na výběr deset, přičemž každý bude těžit z unikátních pohybových a bojových schopností. War World nabídne včetně hry pro více hráčů osm herních režimů a stejný počet protivníků se může utkat i přes internet a místní síť.

Grafika bude jistě patřit k velkým lákadlům. Od PC originálu dozná velkých vylepšení a nabídne velmi efektní a intenzivní bitvy např. v džunglích či v městském prostředí. Oproti robustním a méně pohyblivým mechům z podobných her budou zdejší bojové stroje rychlejší a mrštnější, což ve výsledku znamená jistou možnost uhýbání před nepřátelskými útoky. Roboti se také na krátký čas dokáží povznést nad okolní terén. Jestli bude hra minimálně odpovídat svému PC vzoru, v zimě se dočkáme dalšího kousku, který svými audiovizuálními a fyzickými vlastnostmi překonává škatulku arkádových titulů.

TALISMAN

DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007
VÝROBCE: BIG ROOSTER | **VYDAVATEL:** CAPCOM
POČET HRÁČŮ: 1–4 | **XBOX LIVE:** 2–4

PO VELKÉM ÚSPĚCHU Carcassonne a Catanu se na podzim objeví i další legendární desková hra Talisman. Fantasy dobrodružná hra z roku 1983, která vyšla kdysi i u nás, zobrazuje putování dobrodruhů za mystickým artefaktem Koruna moci, jejíž vlastník získá neomezenou moc a sílu. Jen ten nejsilnější však korunu získá. Elektronická verze bude disponovat 3D herním plánem plným animací a vycházet má z originálních pravidel bez tří rozšiřujících přídavků, jež vyjdou později ve formě stahovatelného obsahu.

Postav na výběr má být 25 včetně barda, vědmy, válečníka, ghúla, trolla, elfa či trpaslíka; veškeré jejich pohyby i souboje budou plně animované. Stejně jako u originálu budou postavičky pomocí hodu kostkou procházet třemi úrovněmi království, plnit náhodně tažené úkoly a bojovat proti zlým nestvůrám. A to všechno jak na jedné obrazovce, tak i na internetu. Talisman má velice jednoduchá pravidla a svým pojetím dokáže oslovit jak malé, tak i velké hráče. XBLA verze by proto mohla příjemně překvapit.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

DATUM VYDÁNÍ: 29. SRPNA
VÝROBCE: CODEMASTERS
POČET HRÁČŮ: 1–2
VYDAVATEL: MICROSOFT
XBOX LIVE: 2

JEDNODUCHÝ arkádový fotbálek původem z Amigy konečně dorazí i na Xbox 360. XBLA varianta vychází z počítačové mutace, přičemž tradičně nebudou chybět obě formy multiplayeru. Kromě původní vizualizace nepřijdeme ani o faceliftovanou grafiku. Fotbálek ctí to nejjednodušší možné ovládání z dvourozměrného ptačího náhledu. Díky tomu je hra přístupná opravdu každému a výborně se hodí do filozofie snadno pochopitelných hříček na XBLA.

Herní režimy zůstávají kromě zmíněného multiplayeru dva: standardní rychlý zápas a kariéra, která nabízí i omezený team management. Každý si tak bude moci svobodně vytvořit a pojmenovat své družstvo, takže v následujících zápasech si to proti sobě klidně může rozdat Sparta s Realem. Vedení hráčů bude možné jak digitálně, tak i skrze analogovou páčku, a pro všechny další pohyby vystačí jen trojice tlačítek. Předností hry je živelnost a snadné ovládání, o čemž bychom se měli přesvědčit již na konci letošních prázdnin.

Oficiálně: Xbox 360 zlevňuje. Jak to bude u nás?

Pokles ceny Xboxu 360 byl nevyhnutelný, stejně jako je nevyhnutelné jeho zlevnění v ČR. Známe podrobnosti a nabízíme vám nevídaný pohled do zákulisí slovy předních světových analytiků.

Snížení ceny v ČR?
Core: 5 990 Kč
Premium: 9 990 Kč
Elite: 13 990 Kč

Kdy? Pravděpodobně v září letošního roku.

„PRÁVĚ TEĎ NEMÁME V PLÁNU žádné snížení ceny Xboxu 360," tvrdil ještě před nedávnem John Rodman, hlavní produktový manažer pro Xbox 360 a Xbox Live. „Podíváme-li se do historie, v průběhu životního cyklu konzolí se tradičně objevuje pokles ceny ruku v ruce se snížením výrobních nákladů. To v podstatě značí spokojenost s prodeji za nynější stanovenou cenu." Převedeno do normální řeči: Když se konzole dobře prodává za 299 dolarů, proč bychom měli snižovat cenu?

Nic proti Johnovi, ale výrobci hardwaru mají jeden zvláštní zvyk. Nejdříve něco řeknou a druhý den udělají přesný opak. Jen si vzpomeňte, kolikrát jsme byli přesvědčováni, že Xbox 360 Elite je pouhou fámou. Nebyl a fantasmagorické nejsou ani řeči o snížení ceny. Vždyť sami vzpomeňte na předcházející dny, kdy Microsoft pokles prodejní ceny konzole Xbox 360 oficiálně ohlásil – s téměř okamžitou platností a pro americký trh. Jak s cenami zahýbal? Core verze za 279,99 dolarů, Premium 349,99 dolarů, Elite 449,99 dolarů a Halo 3 edice konzole za 399,99 dolarů. K situaci v Evropě však firma mlčí.

Bylo by přesto bláhové věřit, že Microsoft na evropské trhy (a potažmo také na ten tuzemský) zapomněl. Jak ukázal případ Sony a výprodeje 60GB verze, jednotlivá teritoria řeší otázku zlevnění vždy adekvátně své pozici i zohledňujíc specifika jednotlivých zemí. Rozhodnutí o změně ceny a nepřímo také strategie je z tohoto důvodu v Evropě daleko složitější. Vždyť vzpomeňme na nedávná slova dvojice Chrise Lewise a Richarda Tevershama: „V severní Evropě spolu hráči chtějí soupeřit: právě pro ně máme série Project Gotham Racing a Halo. V jižní Evropě oproti tomu žádají jednoduchou zábavu, nic, co by vás obíralo o čas. To jsou velké rozdíly."

Českému OXM se přesto podařilo vypátrat specifika slev pro Českou republiku, k nimž by mělo dojít již příští měsíc. Předpokládané koncové ceny jednotlivých verzí najdete v samostatné tabulce. Jak z ní lze snadno vyčíst, Microsoft sáhne po poměrně razantním slevě: u Premium o 2 000 Kč, u Core pak dokonce o 3 000 Kč. Navíc je stejně jako v minulosti pravděpodobné, že jednotlivé obchody prodejní cenu ještě stlačí dolů.

Od Microsoftu jde o chytrý krok, zvláště zohledníme-li nabitý podzimní line-up, z něhož si vybere každý fanoušek herní zábavy. Mnohem podstatnější je z hlediska současných hráčů stále vstřícnější postoj firmy k problémům s reklamací. Pomineme-li rozšíření záruky, které negativně ovlivnilo rozpočet firmy na tento fiskální rok, potěší i novinka v podobě servisní stránky service.xbox.com, na níž je hráčům umožněno požádat o opravu konzole, mohou sledovat její průběh i zda si mohou reklamaci stále nárokovat.

„Myslím si, že Microsoft očekává pokles cen. Určitě už mají ohlášení sepsané a připravené k uveřejnění." – Analytik Michael Pachter.

Ptáte se nás, zda Xbox 360 koupit v zářijové akci? Nevyplatí se počkat na další měsíce a nechat se překvapit, čím dalším Microsoft překvapí? Rozhodnutí je na každém z vás. Pokud po konzoli a letošní podzimní nadílce her toužíte, nastanou již v září pro tuzemské hráče malé Vánoce.

Kamil Gric, Matěj Havíř

JSOU EVROPANI OŠKUBÁVÁNI?

Začneme věcí, kterou se učí už i děti ve škole: Česká republika je členem Evropské unie. Není to jen fakt, ale i signál pro herní svět, u nás ceny přepočítávající nikoli z amerického dolaru (20,5 Kč), ale přímo eura (28,2 Kč). Je až s podivem, jak je i nadále přehlížena zvětšující se propast mezi těmito dvěma měnami. Pravda, Evropa – snad s výjimkou Velké Británie a Německa – není považována za klíčový trh. Přesto má svá pozitiva.

Předně: jde o relativní stabilitu prodejů konzolí všech značek. U Evropanů běžně nevidíme až skoro fanatické lpění na značce, jež je nejpatrnější na asijském ostrově. Tam kraluje Wii s velkým odskokem od další domácí značky – Playstation 3. Xbox 360 se drží na posledním místě s „pouhým" půl milionem prodaných přístrojů, což je přibližně polovina prodejů konzole od Sony.

U nás přebírají iniciativu samotné obchody. Jeden velký obchodní řetězec nasadil cenu Core verze při výprodejích na 2 500 Kč a následně na neuvěřitelných 1 800 Kč. Tenkrát šlo o velmi raritní situaci, kdy se vyprazdňovaly sklady. Specializované obchody, zlevňující za účelem přilákání zákazníků, si podobné výstřelky dovolit nemohou. Přesto jsme byli svědky cen těsně pod 6 000 Kč. Obecně prodejci spíše sázejí na populárnější Premium verzi, kterou nabízejí za cenu kolem 10 000 Kč, třeba jako bundle s novou hrou či několika platinovými hity.

Pozice Sony: PS3 se setkala s ostrou kritikou své ceny 500 a 600 dolarů. Vzpomeňme ale na 3DO, které se v roce 1993 prodávalo za 700 dolarů nebo Neo-Geo s cenou 650 dolarů při svém debutu v roce 1990.

Jak viděli snížení ceny odborníci?

ANALÝZY A MOŽNOST SNÍŽENÍ CENY ZAMĚSTNALY ODBORNÍKY PO CELÉM SVĚTĚ. CO JEŠTĚ DONEDÁVNA O POKLESU CENY TVRDILI JEDNOTLIVÍ ODBORNÍCI A JAK SE JEJICH PŘEDPOVĚĎ VYPLNILA?

Matt Rosoff, hlavní analytik pro produkty a služby v analytické skupině Directions: *„Myslím si, že je Microsoft dost spokojen se svým náskokem před Sony a nevypadá to, jako by vysoké prodeje Wii považoval za nějakou hrozbu. Rozhodne-li se přímo soupeřit s Nintendem, mohlo by dojít ke snížení ceny. Navíc by se nabídka her mohla začít více orientovat na typ her, jenž se vyskytuje na platformě Wii."*
Realita: Microsoft si je hrozby jménem Wii vědom, vnímá ji však především jako příležitost oslovit novou skupinu zákazníků. Snížení ceny je sice přímou reakcí na trh, není ale jedinou aktivitou, která nás čeká. Microsoft chystá změnu marketingové strategie i orientaci na casual games, což konec konců potvrdila nedávná E3.

Keith Jackson, redaktor nezávislého analytického serveru VGChartz: *„Nepředpokládám nějaké výraznější dění v cenové police, alespoň do září, kdy se objeví první vlaštovky ze zvučných herních jmen v čele s Halo 3. Poté bychom mohli uvažovat o 100dolarovém poklesu ceny. Do té doby se průměrné prodeje konzolí budou protloukat nepřejícím létem."*
Realita: Microsoft se, tlačen nepříznivými výsledky první poloviny roku, rozhodl reagovat rychleji. A podle našeho názoru udělal správně – první blockbuster pro Xbox 360 totiž není Halo 3, jak bývá mnohdy mylně interpretováno, ale v tomto čísle recenzovaný Bioshock.

Michael Shamgar, redaktor VGChartz: *„Kdybych mohl ovlivnit dění v Microsoftu, snažil bych se skloubit cenově atraktivní základní verzi s nějakým skutečným blockbusterem, jako je Mass Effect nebo Halo 3. Core s titulem jako Mass Effect za 249 dolarů by zajistil vysoké prodeje. Potřebují udělat zásadní věc, ne jen fušovat s drobnými zlevněními."*
Realita: Nic podobného se prozatím nechystá. Myšlenka to ale rozhodně není špatná. Nebo vám nezní lákavě?

Rob Enderle, hlavní analytik Enderle Group: *„Správný čas pro snížení ceny nastane s příchodem měsíců tradičně přejících velkým prodejům. V průběhu října můžeme očekávat nové periferie, zásahy do cen a spuštění nových marketingových kampaní."*
Realita: Těžko říct, co můžeme očekávat v průběhu října, ale o snížení ceny již evidentně nepůjde. Enderle má však bezesporu pravdu v tom, že kroků, které Microsoft na podporu prodejů podnikne, bude hned několik.

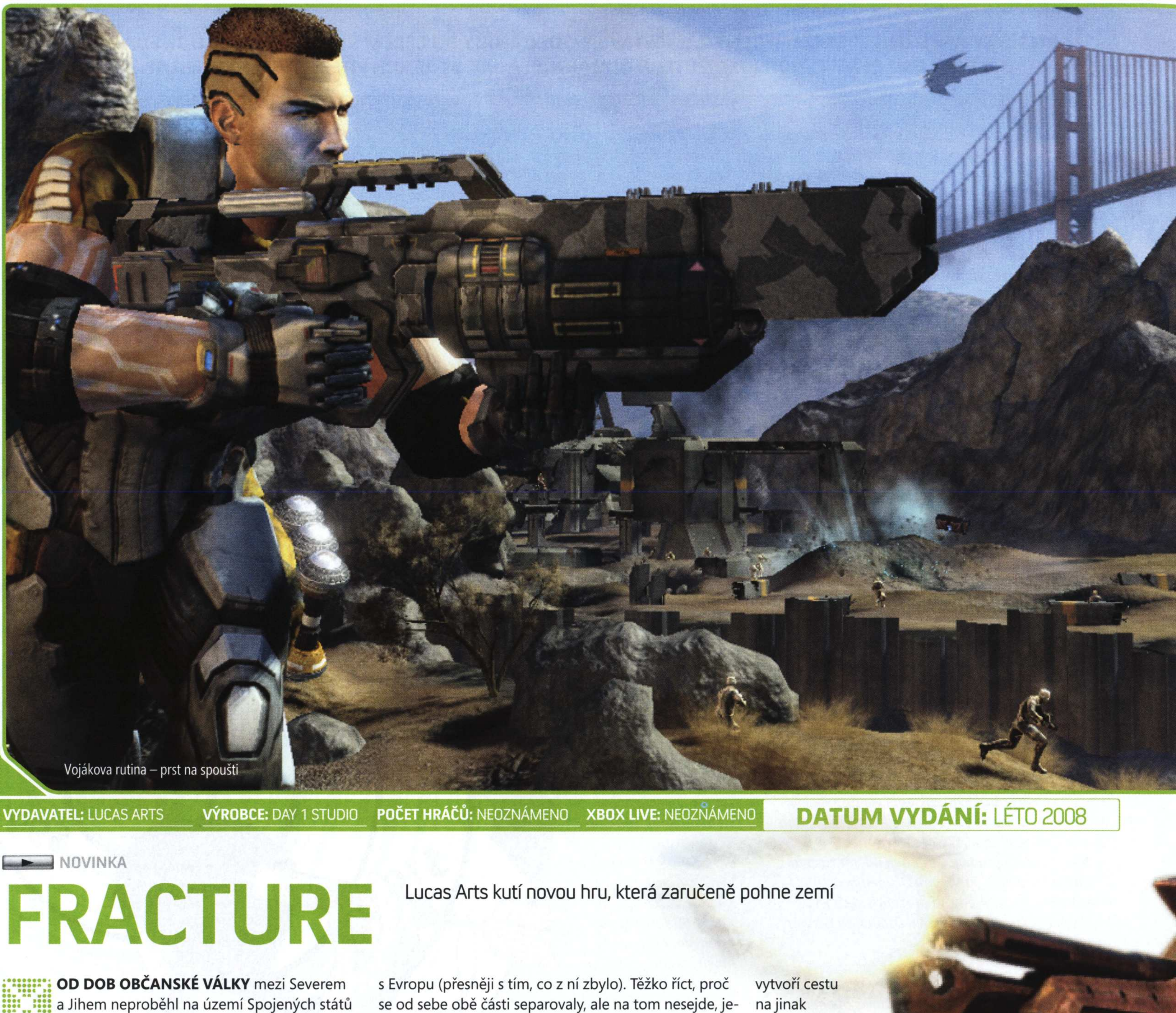
Todd Mitchell ze společnosti Kaufman Bros: *„Myslím si, že hybnou silou budou rozhodnutí Sony a to, co udělá s cenou své konzole Playstation 3. Pravděpodobně Microsoft počká na první krok konkurence a následně před podniknutím vlastních opatření situaci důkladně prozkoumá."*
Realita: Zlevnění u Xbox 360 přišlo po podobném kroku u PS3. Takže ano, tady odborník trefil hřebíček na hlavičku.

Michael Pachter, analytik Wedbush Morgan Securities: *„Microsoft je spíše price-taker, tedy subjekt, který sám o sobě neovlivňuje cenu statků na trhu, ale raději vyčkává, až jej k tomu donutí konkurence nebo samotní zákazníci. Nejspíše se Microsoft v současné době nezajímá o velikost prodejů. Vypadá to na velkou spokojenost se současnými šesti miliony prodanými kusy za rok (v USA). Dokud nezaznamenají významnější pokles v prodejích nebo než se dostaví zlevnění konkurenční platformy Playstation 3, bude jim nynější vývoj na konzolovém trhu vyhovovat. Neočekávám tedy jakékoliv dění v tomto směru, dokud s tím nezačne Sony."*
Realita: Stejně jako mnohokrát dříve, Michael Pachter ví, o čem hovoří. Jeho charakteristika Microsoftu je prakticky bezchybná.

Michael Gartenberg z Peter Arnold Associates: *„Microsoft by mohl mít připravenu výkonnější verzi systému, která by přišla na trh v ceně, jež by zapříčinila zmizení systému Xbox 360 Core. Při současném vývoji je ale Core verze smysluplným prvkem ve strategii Microsoftu. Umožňuje Xbox 360 zpřístupnit i šetřivým nebo méně movitým lidem, kteří se pak stávají dalšími potenciálními zákazníky."*
Realita: Zvěsti o ukončení prodeje Core verze jsou jednoduše hloupost a jak Gartenberg trefně zmiňuje, Microsoft rozhodně nevyklidí pozice mezi low-endovými konzolemi. „Výkonnější" verze konzole Xbox 360 je naproti tomu nesmysl – třebaže Microsoft může zvažovat úpravy Core/Premium, pochybujeme, že by zasahoval do samotného hardwaru.

Colin Sebastian z Lazard Capital Markets. *„Myslím si, že pokles ceny je více než pravděpodobný. Podíváme-li se na to z pohledu Microsoftu, který nedávno vypustil Elite, zaměřující se na náročnější část trhu, snížení ceny Core verze, řekněme na nějakých 249 dolarů, by mu dovolilo zaměřit se více na hodnotově orientovanou skupinu zákazníků. V podstatě by pokrývali trh od low-end až po high-end. Při vidině úspěchu Nintenda a jeho Wii se to zdá být skutečným lákadlem."*
Realita: Souhlasíme.

Minulá generace: Microsoft snížil cenu původního Xboxu o 50 dolarů již v květnu 2002, tedy 6 měsíců od počátku prodeje. Tři roky nato se již konzole prodávala za polovinu své původní ceny 300 dolarů.

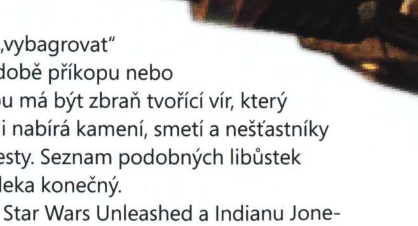

Vojákova rutina – prst na spoušti

VYDAVATEL: LUCAS ARTS | **VÝROBCE:** DAY 1 STUDIO | **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO | **DATUM VYDÁNÍ:** LÉTO 2008

NOVINKA

FRACTURE

Lucas Arts kutí novou hru, která zaručeně pohne zemí



OD DOB OBČANSKÉ VÁLKY mezi Severem a Jihem neproběhl na území Spojených států vojenský konflikt. Připravenost světové velmoci číslo 1 si již po staletí nikdo netroufl otestovat, a tak to byli paradoxně sami občané USA, kdo proti sobě pozvedli zbraně. Vše ale má své důvody. V průběhu 22. století přestala Země odporovat globálnímu oteplování a lidstvo zažilo seismologický i ekologický kolaps. Ledovce roztály, což mělo za následek extrémní zvednutí hladin všech vod, známé jako „Velká povodeň". Řeka Mississippi zaplavila všechny centrální státy USA, a rozdělila tak území na dvě části.

Každá z nich zvolila jiný směr dalšího vývoje. Západní část země se sjednotila pod jménem Pacifica a začala vytvářet silné vazby s Asií. Naproti tomu východní část, známá jako Východní Atlantická Aliance, dále rozvíjela své diplomatické vztahy s Evropu (přesněji s tím, co z ní zbylo). Těžko říct, proč se od sebe obě části separovaly, ale na tom nesejde, je-li východiskem vznik nadějné akční hry. Napětí mezi novými zeměmi vyvrcholilo v roce 2161 v bojovém střetu, když Pacifica zahájila vojenskou akci proti svým bývalým spoluobčanům. Aliance odpověděla bleskovým úderem na hlavní město nepřítele – San Francisco. Po přesně 300 letech opět začíná v Americe občanská válka.

Útoku na San Francisco se zúčastníte i vy sami. V roli kybernetického vojáka Masona Briggse, spadajícího pod Alianční velení, se pustíte do křížku s geneticky upravenými vojáky Pacificy. Hlavním lákadlem Fracture by měl být silný arzenál různorodých zbraní, které dokáží nadělat z nepřátelských vojáků základ pod substrát, ale též silně ovlivňovat herní prostředí. Vyzkoušíte granáty, umožňující vyvrhnutí rychle tuhnoucí lávy z hlubin Země, která vytvoří cestu na jinak nedostupná místa. Jiné výbušniny dokáží „vybagrovat" přírodní kryt v podobě příkopu nebo kopečku. Lahůdkou má být zbraň tvořící vír, který cestou za nepřáteli nabírá kamení, smetí a nešťastníky stavící se mu do cesty. Seznam podobných libůstek navíc není ani zdaleka konečný.

Fracture je po Star Wars Unleashed a Indianu Jonesovi již třetí hrou oznámenou společností Lucas Arts v krátké době. Předpoklady má stejně jako zmínění předchůdci silné. Možnost plynule deformovat terén je i dnes zřídkakdy k vidění, a pokud připočteme poutavou zápletku v kombinaci s chytlavou akcí, rázem získáme nového černého koně pro léto 2008.

J. A. Frost

ve zkratce

Po mnoha letech se opět dočkáme střílečky, v níž bude hrát prim demolice prostředí. Na bitvy u Golden Gate Bridge se jednoduše těšíme.

KYBORG

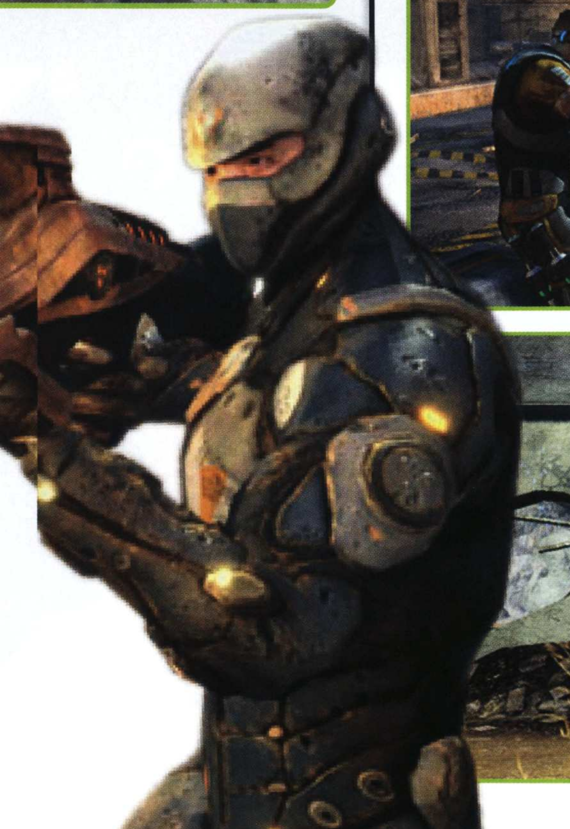
Aliance převzala vývoj kybernetiky a po 150 let trvajícím výzkumu dosažené výsledky převedla do praxe v podobě několika vojenských technologií. Masson Briggs se stal jedním z mnoha nositelů kyber-brnění, které propůjčuje vojákovi nadlidské schopnosti. Pacifica naopak vsadila na genetické upravování vojáků, což je pro východ morálně nepřijatelné. Rozdílný pohled na využití alternativní vojenské síly se stal dalším jablkem sváru mezi oběma frakcemi. Zbraně ležely v poklidu příliš dlouho, nastal čas zabíjet.

MUTANTI

Západní frakce odmítly vývoj kybernetiky a ve spolupráci s asijskými spojenci vsadily na výzkum genetických modifikací, jejichž účinky by byly aplikovány na veškeré obyvatelstvo. Zdejší armáda se co do vojenské zdatnosti vyrovná robotice Atlantické Aliance. Klonování proti umělým úpravám těla. Každá frakce má jinou taktiku, ale my víme, kdo vyhraje. Představte si souboj ovečky Dolly proti Terminátorovi – je jasné, na koho si vsadíme. I'll be back.

POHNEME ZEMÍ

Pamatujete si ještě na Red Faction, střílečku z PC a Xboxu? Stala se jednou z prvních her, ve které šlo demolovat herní prostředí. Fracture bude z tohoto konceptu vycházet, ovšem v daleko větším a neskonale propracovanějším měřítku. Raketami si vyhloubíte tunel, tektonickými granáty vyhodíte do vzduchu tuny kamení a vírový granát, nabalující okolní prostředí, smete vaše nepřátele. Vše v perfektní a plynulé HD grafice.



NEBOJÍME SE, ALE MÁME S.T.R.A.C.H.

Lucas Arts pověřili vývojem Fracture vývojáře Day 1 Studios, kteří mají na svědomí mechovské hry pro původní Xbox – MechAssault, MechAssault 2: Lone Wolf a předělávku FPS hororu F.E.A.R pro Xbox 360. Zdá se, že Fracture kombinuje v mnoha ohledech obě tyto hry. Střílení lidí ve FEAR (kde byli také supervojáci) s kontinentálně založenými frakcemi a megasílou zbraní obrovských robotů z MechAssault.

NOVINKY

VELKÁ HERNÍ PÁRTY

Nová vlna společenských videoher přivábí k vašemu Xboxu 360 celou rodinu

V LOŇSKÉM PRŮZKUMU Microsoftu vyšlo najevo, že nadpoloviční většina matek považuje hraní vhodných her se svými dětmi za dobrý nástroj pro zlepšení vzájemné interakce, socializaci a celkové porozumění. Hry mohou obohatit kohokoli, pokud je titul správně zvolen na míru danému uživateli. Problém je, že zatímco typický čtenář OXM zná základní principy včetně systému práce s herním ovladačem, nedotčený uživatel bude mít problém pochopit a zvládnout i úplné základy hraní.

Pro tuto skupinu lidí (typicky zavilé nehráče, babičky, rodiče apod.) začínají vznikat stále častěji tzv. casual hry. Jde o specifické tituly, které svým konceptem či zpracováním zaujmou prakticky kohokoliv, přičemž ovládací rozhraní je – často za pomoci naprosto unikátní periferie – dokonale jednoduché. Jsou to hry, které může vzít do ruky i člověk, jenž nikdy předtím nic nehrál, a naplno si je užít.

„Jsou to hry, které může vzít do ruky i člověk, jenž nikdy předtím nic nehrál."

Na letošní E3 dal Microsoft jasně najevo, že hodlá směrovat své tažení v konzolové válce také na tuto bojovou frontu – a ukousnout tak z koláče v daném ohledu úspěšného Nintenda. Hry jako Halo 3, Resident Evil 5 nebo Call of Duty 4 dají tradičním hráčům přesně to, po čem touží, ale časy, kdy konzole patřily jen jim, jsou již pryč. Vedle hudebních her, snadno přístupných hříček typu Katamari Damacy (poprvé kooperativně online a HD) či různých Xbox Live Arcade titulů jsou v čele tohoto nového tažení především dva nově oznámené projekty.

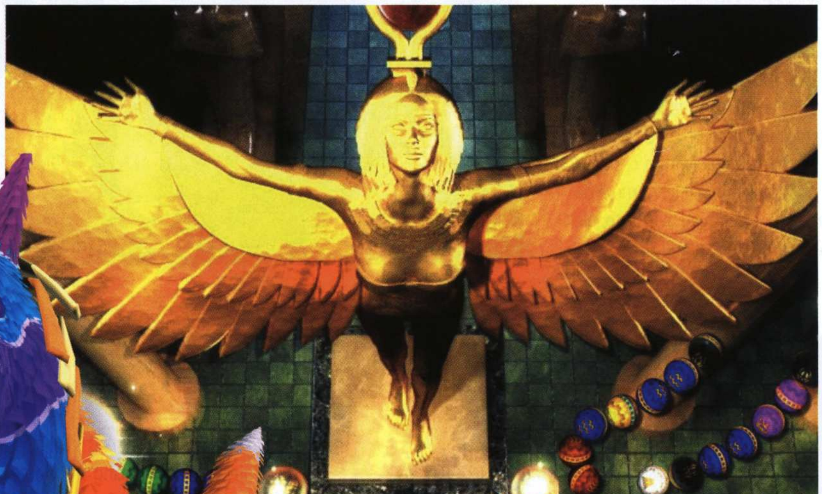
Microsoft aktuálně získal pro svoji službu Video Marketplace také kanál Disney ABC, což je další bod pro rodinné využití přístroje.

ZÁBAVA PRO KAŽDÉHO

Xbox 360 nabízí mnohem víc než jen Gears of War a podobné hardcore herní zážitky pro tradiční hráče.

HUDEBNÍ HRY

Kytarový simulátor Guitar Hero 3 se bude opět ovládat imitací elektrické kytary, přičemž seznam písní vypadá lákavěji než kdy dříve. Malou revoluci ale očekáváme od vydání hry Rock Band, ve které si mohou spolu (také online) užít pomocí odpovídajících periferií dva kytaristé, bubeník a zpěvák zároveň.



XBOX LIVE ARCADE

Předělávky nejstarších a nejklasičtějších her aktuálně doplnil původní Sonic nebo Golden Axe, zatímco Bungie a Ubisoft chystají překvapivě ambiciózní tituly s hodně kvalitní grafikou. Arcade je ale také domovem nejlepších logických hříček typu Hexic HD.

FILMY A TV

V USA lidé stahují své oblíbené seriály a pořady přes Xbox Live Arcade častěji než od tradičních kabelových operátorů. Koncem roku služba Video Marketplace dorazí také do Evropy. Díky speciálu „Bringin' it home" mohli uživatelé Xboxu 360 vidět všechna videa z E3 v HD prakticky okamžitě během show.

HARDWARE

Vylepšený model Xbox 360 Elite je od 24. srpna k dostání také v Evropě, jeho 120GB harddisk je ideální pro ukládání HD videí nebo třeba kompletního rodinného fotoalba. Chystá se Messenger Kit – malá klávesnice připojitelná k ovladači pro psaní vzkazů. A také barevné variace ovladače samotného v růžové a modré.

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

Původní hra si svojí roztomilostí získala snad každého, nicméně komplexní systém managementu zahrady se zvířátky vyžadoval od hráčů značnou míru soustředění a učení se. Nový titul s oblíbenými barevnými potvůrkami (známými díky skvělému TV seriálu) Piňatami překvapivě nevyrábí původní tvůrci ze studia Rare, nýbrž australští Krome Studios. Půjde o sbírku více než padesáti vtipných miniher podobnou např. titulu Rayman Raving Rabbids. Nicméně oproti Šíleným králíkům bude hra obsahovat mnohem detailnější grafiku, bohatší animace a tradičně špičkový dabing.

Ústřední minihrou bude závod, připomínající např. Mario Kart. Do něj ale tvůrci začlení zastávky na další minihry v duchu Mario Party – můžete si nastavit, kolik jich je potřeba do konce absolvovat podle volného času. Samotný závod má jednoduché ovládání: pravou spouští utíkáte, tlačítkem A skáčete, X použije speciální zbraň (můžete nést dvě zároveň, např. med pro zpomalení protivníka nebo naopak džus pro vaše zrychlení) a tlačítko B je skluz usnadňující vybírání zatáček.

Ostatní minihry budou na ovládání ještě jednodušší: většinou stačí dvě tlačítka nebo jedno tlačítko a analogo-

"Skončily časy, kdy konzole patřily jen hráčům."

vá páčka. V jedné z miniher budete třeba rychlým mačkáním tlačítka A pít sodovku, vzápětí stisknutím náhodně voleného dalšího tlačítka krknete, a tím posunete svoji plachetničku na vodě v závodní dráze. Další minihra vás přiměje analogovým tlačítkem otáčet ohryzek jablka, které ohlodáváte opět tlačítkem A. Klasickou zábavu nabízí minihra, v níž si protihráči přehazují bombu a vyhraje ten, kdo ji udrží nejdéle, aniž by mu vybuchla.

SCENE IT?

Hra zkoumající vaše znalosti ze světa filmů je založena na populárním panelovém kvízu, ale samozřejmě bude obsahovat nové otázky (přes 1 800, abychom byli konkrétní), specifická puzzle a také 120 minut ukázek z filmů, většinou v HD kvalitě. Deskové varianty tohoto titulu se celosvětově prodalo přes 10 milionů kusů. Název hry je vtipným dvojsmyslem, který lze přeložit jako „Vybavuješ si to?", přičemž jeho anglická výslovnost zároveň zní jako „Viděl jsi to?".

V různorodých herních disciplínách bude vaším úkolem třeba doplnit slavný citát z filmu, uhodnout název snímku podle piktogramu (kupříkladu obrázek ozubených koleček a pomeranče znamená film „Clockwork Orange") nebo po sledování klipu z filmu zodpovědět sérii k němu se vztahujících otázek včetně zákeřností typu „kolik jablek bylo na stole".

Esem v rukávu Scene it? je přibalení čtyř speciálních ovladačů (aniž by hra byla dražší), skládajících se pouze z velkého červeného tlačítka pro přihlášení hráče a čtyř menších barevných tlačítek pro zvolení odpovědi. Silně to připomíná tradiční bzučáky z televizních soutěží – a konkurenční titul Buzz! od Sony. Je jisté, že tohle balení se ve větších rodinách neztratí.

Martin Zavřel

KOMUNITA

Kvalifikace World Cyber Games

AUTOR: Matěj Havíř

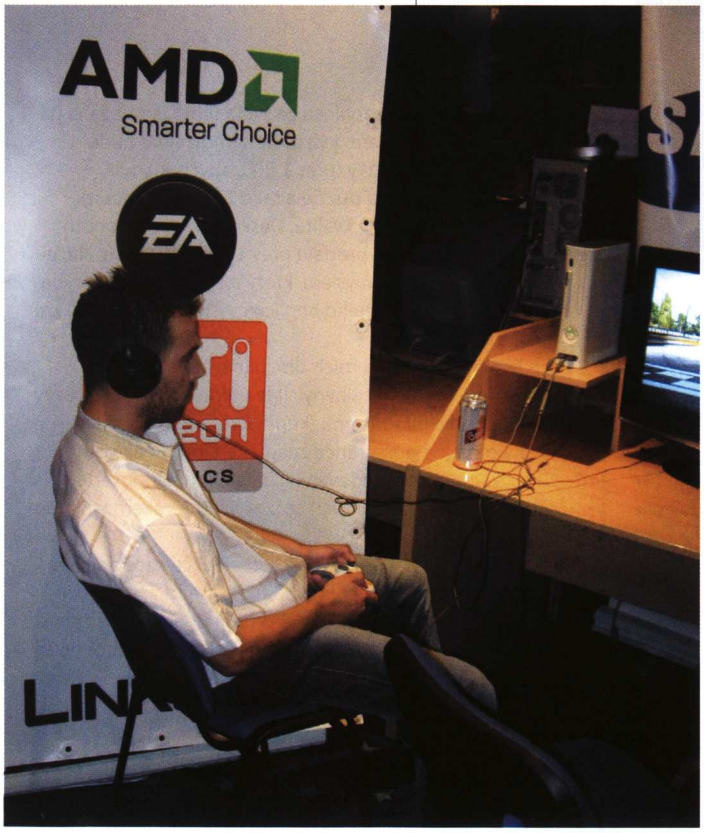
Vítejte!

Léto okatě diskriminuje všechny hráčské choutky – pravidelně brání vycházení nových hitů, rodiče vyhánějí své vybledlé ratolesti od televizních obrazovek a snad jen několik herních výstav tomuto trendu vzdoruje. Právě ta největší, jíž je tento měsíc plné číslo, nás obrala o jednu stránku komunitní sekce. Ale spokojíme se i s málem. Nejdřív se podíváme na sumarizaci právě proběhnuvší kvalifikace World Cyber Games, v níž se vítězové mohou dostat až na světové finále v Seattlu a vyhrát hodnotné ceny. Potom přijde hlavní chod v podobě připomenutí titulu Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 prostřednictvím velmi odlehčené verze čtenářské recenze. Trocha pobavení přijde v horkých dnech vhod.

MNOZÍ Z VÁS jistě zaregistrovali historicky první kvalifikační turnaje v Xbox 360 hrách. Microsoft si zanotoval s ProGamers, a tak se ve čtyřech českých městech odehrála úvodní utkání v trojici vybraných her – Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 a Tony Hawk's Project 8. Na Slovensku se jednotlivá klání odehrají až v čase po sepsání tohoto článku, ale o všem podstatném vás budeme informovat v budoucnu.

Zašel jsem se podívat na průběh bojů v poslední české kvalifikaci, která se konala v Praze. Původní záměr (být čistokrevnou podporou mému kamarádovi Pefovi při jeho závodění) jsem při vidině nevalné účasti hráčů přehodnotil.

Jasnou volbou se pro mě stala bojovka Dead or Alive 4, kde se mé šance zdály největší. A skutečně. Ona strategie „mačkej střídavě tlačítko pro úder a kop s co možná největší frekvencí" doopravdy zafungovala – vyjma osudové konfrontace s pozdějším vítězem jménem C0r cz, který dokázal, že systematické hraní je přece jen účinnější taktikou. Nejvyrovnanější sestava se střetla při závodění v PGR 3. Několikatýdenní příprava se nakonec Pefovi skutečně vyplatila. Mimo jednoho závodu všem soupeřům ujel a nyní ho čeká cesta na Slovensko, kde se bude konat další kolo. Finále česko-slovenského mistrovství v ostatních hrách je v Brně. Kdo se pojede podívat do Ameriky, je zatím ve hvězdách, ale část možných kandidátů již přece jen známe.



VÝSLEDKY KVALIFIKACE:

České Budějovice
- Dead or Alive 4 – Milan Souček
- Project Gotham Racing 3 – Jan Varecha
- Tony Hawks Project 8 – Jakub Kajman

Liberec
- Dead or Alive 4 – Lukáš Vlček
- Project Gotham Racing 3 – Ondřej Konstiak
- Tony Hawks Project 8 – Karel Novák

Brno
- Dead or Alive 4 – Martin Blažek
- Project Gotham Racing 3 – Pavel Svoboda
- Tony Hawks Project 8 – Patrik Knos

Praha
- Dead or Alive 4 – Radek Demjan
- Project Gotham Racing 3 – František Košnar
- Tony Hawks Project 8 – Martin Novotný

KOMUNITA

ČTENÁŘSKÁ RECENZE:
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

ZNÁTE VŮNI novoty? Rozbalená elektronika, listováním nepoznamenaná knížka (otevřená uprostřed jen tak, s nosem ňuchajícím ten krásný smrádek) apod. Mám rád nové věci, i kvůli tomu, že tak voní. Za pár dní to bude rok, co jsem otevřel krabici s novou 360kou a rozehrál první GRAW. Skočit ze Socomu 2 pro PS2 na GRAW pro 360 je jako vyměnit motor v Trabantu za ten z Mercedesu (a ještě jsem si já blázen nevypnul cyklovač, takže to se mnou ten večer pěkně cukalo). Pokud jste na tom podobně a první GRAW jste hráli, víte, o čem mluvím. Viditelnost až na poslední střechu města, hudba jako ze sna, atmosféra vytuněná na maximum a nechápající pokyvování Bulhara (nene) jojo, tak to je next-gen. Můj mluvený projev je lepší než písemný (viz video ze srazu), takže nečekejte žádnou recenzi. Nenávidím recenze. Přicházím o moment překvapení, někdo mi podsouvá, jaké to je, vidím plno obrázků a videí, komentáře mi říkají – to budu hrát, to nebudu hrát, dozvím se pointu. Tak na co se pak sakra mám těšit?! Dost pokrócených keců, neplatí mne od úhozů.

JÁ JSEM REVOLUCI NEČEKAL, NEČEKEJTE JI ANI VY

Pokračování je graficky samozřejmě na výrazně lepší úrovni. Platí to nejen o singlu (tady u toho slova mě vždycky napadne, proč jsem se ženil), ale i o našem oblíbeném mulťáčku. Prach je prach, voda je voda, kulka je kulka. Chlapi z Ubisoftu udělali slušné pokračování, byť je asi kratší (nebo už to prostě umíme hrát). Drone* je ovladatelnější, Mule* vozí skoro vše potřebné a plynulost „provozu" zajišťuje starý známý Cross-Com* v helmicích kamarádů z USA. Kukat se můžete pomocí tlačítka i z Mulíka (můj mazel) a třebas i z vrtulníčku, když přiletí na pomoc. Plynulost a rychlost hry je dána i tím, že přes pohled z očí spolubojovníka jej můžete vyslat na požadované místo (já sám se radši krčím někde vzadu a celé to organizuji). Kámoši jsou chytrolíni, medik sám od sebe léčí, člověk může nařídit palbu na konkrétní cíl a parťáci si s chutí zapálí, vojclové dokonce interaktivně hlásí polohu a počet protivníků („tři svině na severu, nene, čtyři – nebo tak nějak"). Do toho všeho můžete přidělené jednotky všeho druhu ovládat (od slova ovladač – miluji závorky). Příběh je velmi silný, nechci ho prozrazovat (revoluce v Mexiku, co vám budu vykládat). Celý singl (už to bude rok) mi připadá poměrně krátký, možná i lehčí, ale jak poudám (z pohádky mládí – Jak poudala bába Futéř), je to tím, že jsem zvyklý z jedničky. Ještě bych rád zmínil spoustu pěkných lokací venku i uvnitř, měnící se počasíčko a víc ani Petr Muk (Shalom ad.)

MULTIVITAMIN XLIVE

Paradoxně jsem začal hrát hned mulťák, singl (zase ta svatba) tak nějak musel počkat. Ruku do kalhot, co si budeme vykládat, naše Xboxenky si bez té naší vožralecké komunity neumím ani představit (a tak to zezačátku vypadalo na seriózní článek). Co říct, abych na konci při přečtení svého díla nebyl naštvaný, že jsem prozradil vše a tím podupal své pevné názory na škodlivost recenzí? Grafika i lokace vypadají úžasně (slovy JessyCZ s hlasem Milana: „Hoši *sprosté slovo* to je nádherný, to jsem neviděl, jediný, co mě *sprosté slovo*, je to, že grafárna bude za 20 let ještě lepší, ale to já už tady nebudu...". Milane, nevadí, my se o tvou holku postaráme). Omluvte tuto trapnou vsuvku. Jaké módy si tedy můžeme společně zagamblit? Solo, Team, Coop, Territory, Objective, Campaign, Team Battle, Team Mission. Díky desítkám restrikcí a nastavení typu jak, kdo, proč, s čím a kde se nebudete nudit minimálně půl roku. Nabídek obtížností a módů je fakt hodně. Vyznavači respawnovací* řežby i taktičtí pracovníci si přijdou na své. V rámci slušnosti musím připomenout, že připojení pro otce zakladatele je nutné s uploadem minimálně 1 mega. My, ubozí O2 zákazníci s 2000/256, si zahrajeme v pohodě, taky sice založíme, ale pozvaný host se s prvním vojenským zadupáním kanad složí k zemi mrtev. Mise jsou pestré, oproti jedničce je to mírně rychlejší – a pozor: nejde, opakuji, nejde postavu v multiplayeru přilepit ke zdi (mně je to teda u zadečku, ale jsou zde chlupatí chuchvalci, co to potřebují k životu).

A tak už jdeme do finále. Datadisk to není, nová hra to není. Je to prostě lepší a vyšperkované pokračování Ghost Recon Advanced Warfighter s mulťákem, co zaujme. Hodnocení v procentech ani v bodech nevedu. Vy máte dema ke stažení a vlastní hlavu (bože, to je hovadina, takový řeči na konec, Máro). Na závěr ještě pár vysvětlivek:

DRONE – Stroj, co lítá nad hlavou, takový talíř, ukazuje cíle, vy ho ovládáte – super udělátko, ovšem snadno sestřelitelné protivníkem. A háže stíny (*sprosté slovo* o stínech jsem se měl rozepsat, sakra... uvidíte sami... pamatujte si... stíny, stíny).

MULE – Autíčko bez řidiče (řídíte vy à la Burnout Mexiko), schovává zbraně a vše, co potřebujete ke splnění mise.

CROSS-COM – Umožňuje pohled na pozice spolustraníků v akci, Drona, Mula, ale i další přidělené pomocníky. Funguje i v mulťáku („Hashute, nevalej se furt – Klídek, Maroshi, já se kochám").

RESPAWN – Nastavení ve hře, které umožňuje lamám, nováčkům a dalším *specifické sprosté slovo* bez špetky sebevědomí se po smrti znovu narodit... raději bez komentáře.

MaroshCZ

KOMUNITA

Exkluzivní rozhovor s tvůrci hry a legendárním režisérem

Autor
OXM Spiff

Ptali jsme se
John Woo & Matt Huband

Překlad
Michael Stern

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

HERNÍ VYDAVATEL MIDWAY se rychle stává mistrem v používání enginu Unreal 3 zejména díky titulům jako Hour of Victory, Unreal Tournament III a nadcházející strhující akci Stranglehold. Stranglehold představuje výsledek spolupráce mezi Midway a hongkongskou legendou akčních filmů Johnem Woo. Byl to on, kdo prakticky vynalezl zpomalení času zvané bullet time, přestože se mu nyní říká jinak! Tequila Time ve Stranglehold vytrhává bullet time z filmů typu Matrix nebo her jako Max Payne a vkládá je zpět do rukou jejich pravého pána. Čím dalším nás očekávaná akce překvapí, prozradili samotní tvůrci. Několik otázek jsme položili i Johnu Woo!

Proč se hra jmenuje Stranglehold, byl to nápad Johna Woo?
Součástí původní myšlenky byl celý název John Woo presents Stranglehold. Vztahuje se k Tequilově (hlavní postava hry, pozn. red.) tísni, kdy musí hrdina pracovat pro své nepřátele, které se zároveň snaží zničit, aby zachránil své nejbližší.

Stranglehold je duchovním pokračovatelem filmu Hard Boiled. Jak je s ním spjatý příběh hry? Je – stejně jako vzor – zasazena do 90. let minulého století?
Předně jde o další kapitolu příběhu inspektora Tequily Yuena neboli herce Chow Yun Fata. Jeho postava je totožná s tou v Hard Boiled. Ve hře se vrátí řada známých lokací a postav z filmu, stejně tak se ale setkáme s novým nepřítelem – ruskou mafií operující na území Spojených států. Akce se odehrává v současnosti, ovšem charakter a styl filmu se v mnoha směrech promítá i do Strangleholdu. Ne tak již jednotlivé části příběhu.

John Woo se ve hře objeví v kameo roli hitchcockovského stylu. Jaké je jméno jeho postavy a příběh?
V Hard Boiled hrál John Woo kameo roli barmana v Tequilově oblíbené putyce. Byla to malá role a stejná bude vyčleněna pro hru. Opět hraje barmana, ale na jiném místě, jehož objevení necháme až na hráči.

Stranglehold je krátký a intenzivní. Čím přitáhne hráče po dohrání zpět?
Hra se drží spirituálních kořenů akčních filmů, a zážitek je tak skutečně intenzivní. Máte obrovskou svobodu ve stylu, jakým budete hru hrát, žádná mise nemusí být stejná díky množství destrukce. Existuje mnoho rozdílných cest k postupu jednotlivými levely – všechny jsou zaměřeny na akci, ale nesmírně variabilní. Stranglehold rovněž obsahuje širokou škálu nastavení obtížnosti od nejjednodušší až po „Hard Boiled"!

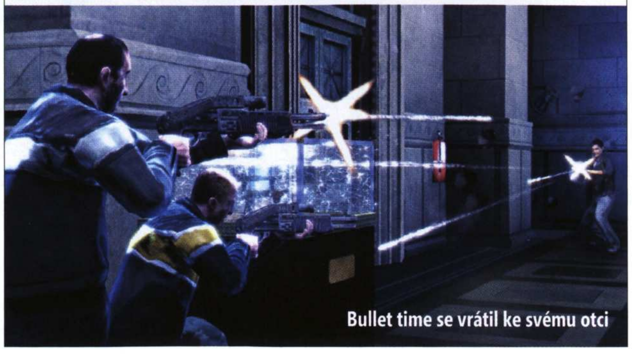
Jak bude fungovat bullet time v multiplayeru přes Xbox Live? Zpomalí každého, když jej někdo použije?
Za prvé, není to bullet time, myslím, že tak se jmenovala schopnost v jedné dřívější hře! V titulu Stranglehold jsme vrátili zpomalení času do jeho právoplatného domova (jedná se o prostředek používaný Johnem Woo ve všech jeho filmech) a pokřtili jej „Tequila Time". Bohužel nemůžeme prozradit detaily jeho fungování v multiplayeru. Je tam, ale jsme vázáni mlčenlivostí ve všech aspektech, které se týkají hry pro více hráčů.

Viděli jsme množství městských prostředí. Jaké jiné lokace kromě ulic budeme moci rozbít?
Všechna akce se odehrává uvnitř a v okolí Hongkongu a Chicaga. Obě tato města rovněž dávají prostor ke zpracování rozlehlých venkovních lokací hned za jejich branami. Příkladem může být mise Tai O, v níž musí Tequila zničit drogovou výrobnu, ukrytou uvnitř domků na dřevěných kůlech s oceánem bouřícím pod jejich podpěrami, nebo jezero Michigan v Chicagu. Je zde mnoho míst k boji proti klaustrofobii způsobené ostatním bohatým městským prostředím.

Představují zničitelná prostředí pouze hezký efekt, nebo skutečně ovlivňují hratelnost?
Obojí! Licencovali jsme technologii, která dovoluje obrovskou úroveň zničitelnosti v průběhu celé hry, to

A hezky do slabin

Pošlete nepřátele za dinosaury!



Bullet time se vrátil ke svému otci

mohu zaručit. Vypadá to nádherně – vrstva za vrstvou destrukce důmyslně vytvořeného prostředí. A nejen to, můžete strhnout kus skály nebo elektrický poutač, pokud se začne krátit munice. Díky tomu třeba zlikvidujete nepřátele před vámi, nebo se probouráte podlahou o patro níž.

Budou zde okamžiky, kdy vám v boji pomohou spojenci? Nebo je to vždy jen Chow Yun Fat a jeho pistole proti ohromné přesile?
S Tequilou není žádná přesila dostatečně veliká! Část příběhu vás nechá spolupracovat s policistou pracujícím pod falešnou identitou a s jedním z Wongových (šéf Triády) mužů. Budou bojovat po vašem boku, ale je to vždy Tequila, osamocený muž proti silám zla, koho ovládáte.

Co dostal Stranglehold do vínku od Psi-Ops, vaší předchozí hry?
V prvé řadě stejný tým se sídlem v Chicagu. Psi-Ops byla skutečně skvělá hra, která prezentovala pokročilou fyziku, vytvářející zcela nové herní zážitky. Použití fyzikálního enginu Havok umožnilo naplánovat si několik věcí, kterých chceme dosáhnout nyní ve Stranglehold. Díky těmto zkušenostem jsme ve vývoji pokročili. Zkombinování naší technologie s Unreal enginem 3 – velmi zajímavá premisa Stranglehold – nám dovolilo vytvořit zajímavé zážitky.

Unreal Engine 3 využívá mnoho Xbox 360 her včetně titulů Stranglehold, Hour of Victory a samozřejmě Unreal Tournament III. Jak zajistíte, aby nevypadaly stejně?
Máte pravdu, to představuje výzvu, když chcete

prezentovat stěžejní hry. Co se týká Stranglehold, bylo nutné, aby výraz a cítění hry odrážely zkušenosti Johna Woo, ať už se bavíme o filmovém zážitku nebo zasazení do dvou měst s jednoznačnou osobností a poznávacími znaky. Přidejte systém Masive DTM (masivní destruktibilita) – a hra vypadá lépe než cokoliv okolo.

Jaké další síly budou zpřístupněny vašemu superpoldovi?
Tequila Time postupem času doplní další speciální pohyby. V levém spodním rohu obrazovky je umístěn ukazatel, jenž se naplňuje likvidováním padouchů – čím dramatičtější nebo stylovější je vaše technika, tím větší přírůstek. Tři speciální Tequilovy schopnosti, tzv. Tequilovy bomby, se spouštějí jednoduchým stisknutím D-padu. „Precizní zamíření" dovoluje odstřelování protivníků, zatímco „Přívalová palba" nabije jakoukoliv zbraň, aby rozpoutala plný frontální útok na větší skupiny. „Vířivý útok" likviduje všechny nepřátele kolem vás, pokud Tequilovi situace přeroste přes hlavu.

Vyskytnou se ve hře klasické mexické přestřelky proti davům nepřátel charakteristické pro Johna Woo? A pokud ano, jak se budou hrát?
Určitě ano! V určitých místech hry budete nuceni se zastavit a čelit ozbrojeným chlapům všude kolem vás. Začnou na vás pálit z malé vzdálenosti, budete se muset během míření a střelby vyhýbat kulkám a střílet jednoho po druhém. Pokud minete, dostanou se blíž. Funguje to skutečně dobře; je zde gradující křivka obtížnosti, přičemž pozdější přestřelky jsou skutečně náročné!

Existují plány na další spolupráci s Johnem Woo v rámci herních projektů?
Žádné, o nichž bychom právě jednali.

OTÁZKY PRO JOHNA WOO...

Proč jste se rozhodl pokračovat v příběhu Hard Boiled formou videohry a ne raději filmu?
Popravdě pracuji na pokračování filmu, ale nebudu jej režírovat. Pokračující zájem o tento příběh je velmi vděčný – je to jako setkat se po letech se starým přítelem. Prozkoumávání původního příběhu v dnešní době otevírá nové možnosti. Ať již se jim dostane prostoru ve hře nebo ve filmu, dává mi to pouze více flexibility v objevování světa. V Hard Boiled je postava Tequily neměnná. Kdykoliv se na snímek podíváte, je pořád stejný. Videohra dovoluje hráči stát se režisérem. Umožňuje vytvořit vlastní záběry a přidat nový rozměr a život postavám. Pokaždé, když se kterákoliv z nich objeví na scéně, je to trochu jiné.

Jak se liší vyprávění příběhu prostřednictvím filmu a hry?
Herní příběh potřebuje alternativní zakončení závisející na hráčově výsledku. To představuje výzvu, pokud chcete, aby se v konkrétním záběru zápletka ubírala určitým směrem, ale nemůže. Tvůrčí proces těchto dvou médií začíná podobně a já měl štěstí, že jsem jako scénárista pracoval s oběma, takže jsme mluvili společnou řečí. Nejde jen o to, co všechno můžeme provádět s akcí ve filmech, stále jsme do jisté míry omezení. Ve videohrách je akce nespoutaná.

Jaké je vaše mínění o videohrách obecně? Co vás přitáhlo k jejich vývoji?
Možnost ztvárnit choreografii bez omezení spojených s herci a rozpočtem CG filmů je skutečně osvobozující. Můj syn se ve hrách vždy vyznal. S přenesením vlastních myšlenek na toto médium cítím, jako bych se dostával do bližšího kontaktu s mladšími generacemi. Mohou vzít můj originální nápad a vydat se z něj vytvořit své vlastní dobrodružství.

Detektiv Tequila je něco jako demoliční četa v jedněch kalhotách

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

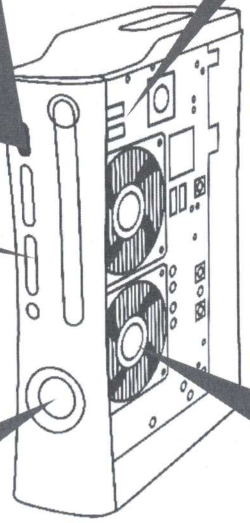
Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.

OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Redakce: Karel Kališ, Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, Jan Morkes, Ondřej Selner, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Václav Valeš, Martin Zavřel
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakcí: Jana Matějková

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jarda Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Romana Kavanová
Produkce: Marcela Veselá, Eva Větěchová, Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková



PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
(v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Běliková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Petr Ott, Barbora Terebová, Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Jitka Křivská
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic
tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

ve zkratce
Realtime strategie ze světa Halo dělaná z gruntu, jen a pouze pro konzoli Xbox 360. Věrnost předloze, perfektní ovládání, živoucí svět, úžasná grafika, to jsou hlavní cíle zkušených tvůrců.

HALO WARS
VYDAVATEL: MICROSOFT | **VÝROBCE:** ENSEMBLE STUDIOS | **DOKONČENO** 50 %
POČET HRÁČŮ: NEOZNÁMENO | **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

Halo Wars

Válka mezi lidmi a Covenanty, tentokrát ze zcela odlišného pohledu

AUTOR: Petr Urban

JEDNÍM Z MÁLA ŽÁNRŮ, kterým zatím na konzolích pšenka příliš nekvete, jsou realtime strategie. Oblíbený druh her na PC platformě je mnohem obtížnější předělat pro jakýkoliv jiný typ ovládání, než je myš. Přestože se první vlaštovky pro Xbox 360 už objevily v podobě her LOTR: Battle for Middle Earth II a Command & Conquer 3, teprve nový titul od Ensemble Studios, mistrů tohoto žánru, má být skutečně ryzí konzolovou realtime strategií. To samé tvrdí i tvůrci slibné RTS Tom Clancy's Endwar, uvidíme tedy, kterému týmu se podaří zkrotit Xbox 360 lépe.

Halo Wars je titul výjimečný hned v několika ohledech. Předně svou historií. Halo i Halo 2 od studia Bungie dnes platí za etalon akčních her, málokdo ale ví, že původně mělo jít o realtime strategii pro počítače Macintosh! Následně hra prošla několika žánrovými změnami, až se vody ustálily a vývojáři se shodli na tom, že z Halo bude akce. Jenže to ještě netušili, jak nevídaně úspěšná. Obou dílů Halo se prodaly miliony kopií, Halo 3 netrpělivě očekávají snad všichni majitelé Xboxu 360, a Microsoft je proto i nadále hodlá překvapovat novými projekty. Třeba právě Halo Wars. Bungie si po léta svůj poklad úzkostlivě střežili a nepustili k němu snad ani vlastní babičky. Teprve intervence Microsoftu zapříčinila, že se uvolili podělit se o jedinečný svět hry s jiným herním studiem (otázkou je, proč se do věci nepustili sami).

TŘI MUŽI VE ČLUNU

A Ensemble Studios to vzali skutečně od podlahy. Vývojáři známí především díky sérii historických PC strategií Age of Empires nechtějí udělat ostudu ani sobě, ani Microsoftu, a už vůbec ne Bungie a jejich univerzu. Proto byl vývoj Halo Wars od počátku koncipován pro konzoli Xbox 360, tedy včetně ovládání. Právě to bývá největším kamenem úrazu u konzolových RTS. Myš se snadno nahradit nedá a dosud vydané realtime strategie pro Xbox 360 jsou do jedné předělávky z PC. „Rozhodli jsme se navrhnout naši hru od základu pro konzoli, to je vše, na co jsme mysleli. Myslím, že jakmile dostanete možnost osahat si ovládání, zjistíte, že je to revoluční záležitost. Jsme s ním opravdu spokojení," komentoval Halo Wars v jednom rozhovoru Graham Devine ze studia Ensemble.

Klíčovým problémem, který bylo nutné u Halo Wars vyřešit, byl způsob označování jednotek. Ensemble Wars si s tímto poradili více než obstojně. K dispozici je hned několik možností jak vybrat vojáky do akce. Jakmile

Víte, že na počátku vývoje mělo být Halo realtime strategií pro počítače Macintosh? Později vývojáři z Bungie změnili hru na 3rd person akci a nakonec na akci z vlastního pohledu.

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

KDO JE KDO

COVENANTI
Vývojáři se drží herní předlohy ve všech detailech. Covenanti přicházejí v různých typech, jsou vybaveni svým energetickým ostřím, případně „jehlovačkou". Proti lidské pěchotě jsou velmi odolní, ale pořádným výbuchem je snadno pošlete nejen do vzduchu, ale hlavně do věčných emzáckých lovišť.

GIGANTICKÉ JEDNOTKY
Obliba přerostlých válečných mazlíků v posledních letech stoupá nejen u hráčů, ale především u samotných vývojářů. Zřejmě kvůli nezapomenutelným scénám z Hvězdné pěchoty s brouky a ještě většími brouky. I ve hrách to nejčastěji bývají právě pochodující kolosy připomínající hmyz nebo kraby.

TECHNIKA
Vojenské vybavení lidí i Covenantů nejenže vypadá stejně jako v Halo hrách, ale především se stejně chová. Fyzika čtyřkolek Warthog byla vždy trochu „zběsilá", takže její řidiči mohli skákat přes hluboké propasti a brát zatáčky pořádným smykem, zatímco střelec na korbě kosil vše živé mimozemské kolem sebe.

PROSTŘEDÍ
První uvolněné obrázky z Halo Wars slibují velmi proměnlivé prostředí misí. Docela jistě během průzkumu map narazíme také na tajemné budovy, vraky, přírodní anomálie a jiné objekty, které dál zpestří už tak dost zajímavou hru.

ENSEMBLE STUDIOS
Tahle partička má na PC platformě dlouze budovanou a takřka mateřsky opečovávanou pověst mistrů žánru realtime strategií. Není divu, že Microsoft a Bungie svěřili práci na Halo Wars právě jim. Age of Empires dodnes patří mezi nejoblíbenější série, a to i u příznivců multiplayerových klání.

»Každá mise zahrnuje několik hlavních a případně i podružných úkolů, které se mohou v jejím průběhu měnit nebo přibývat.

Na Scaraba budete potřebovat pořádnou armádu

kurzorem odsvištíte nad skupinu jednotek (vojáčci se standardně řadí po pěti) a stisknete tlačítko A, bude skupina označena. Tlačítkem X je následně můžete odeslat na jakékoliv místo, případně také zadat waypointy. Kombinace těchto dvou tlačítek představuje základ ovládání celé hry. Kromě toho je ale možné tlačítko A držet – na obrazovce se pak objeví rychle se zvětšující mřížka. S její pomocí označíte všechny jednotky, které se pod ní nacházejí. Pokud stisknete tlačítko A dvakrát rychle za sebou, označíte všechny jednotky na obrazovce. K návratu do základny vám bude stačit jediné tlačítko D-padu.

Y–X–A–B, SPARTANI JDOU DO BOJE!

Příběh Halo Wars je zasazen zhruba 20 let před události prvního dílu Halo. Ti, kteří měli možnost přečíst si některé romány ze světa Halo, získají výhodu znalosti některých událostí. Časovému rámci bude odpovídat také vybavení, které mají vojska k dispozici. Tady jsou Ensemble maximálně věrní „předlohám", tedy oběma dílům Halo. Všechny jednotky, přestože se na ně budete dívat z „ptačího" pohledu a nikoliv z pohledu vlastního, budou prakticky totožné s těmi, které známe z obou akcí. Džíp Warthog bude svištět džunglí a smykovat úplně stejně a jako jedna z mála jednotek bude moci dokonce přeskočit z jedné strany útesu na druhou (jak jsme mohli vidět na E3 prezentaci).

Protože Halo Wars slibuje realtime strategii veskrze klasického ražení (žádné velké novoty à la Company of Heroes na PC), dočkáme se nejen těžby tří

Studio Bungie bylo v červnu 2000 odkoupeno Microsoftem a z Halo se stala vlajková loď konzole Xbox.

Všimněte si detailního, hornatého terénu. Právě obtížný terén bude jednou z velkých taktických výzev, před kterou budou hráči postaveni

Základny jsou v Halo Wars velmi komplexní systémy budov obehnaných zdí, fungují zde i brány a obranné věže jako v klasických RTS

VÁLEČNÉ VYBAVENÍ

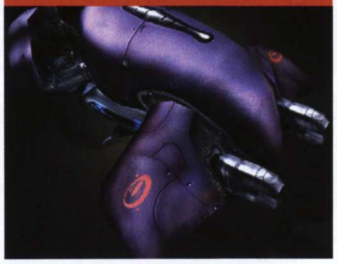
Hawk – Nová vzdušná útočná jednotka lidí, vybavená kanóny na každém křídle a jedním středovým.

Warthog – Rozdováděné mariňácké čtyřkolky s kulometem připevněným na korbě. Efektivní zejména proti Covenantským pěšákům. Mohou ale transportovat vaše vojáky a pomoci jim překonat jinak nepřekonatelné bariéry.

Dropship – Transportní loď lidí určená k přepravě pozemních jednotek. Vejde se do ní 12 vojáků nebo jedno obrněné vozidlo.

Scorpion – Těžký bitevní tank známý už z předchozích dílů Halo. Dokáže si s Covenanty poradit relativně hladce, ale vyžaduje ochranu pěšáků.

Ghost – Nízkolétající, obrněná vznášedla ovládaná jedním emzákem, která dokáží mariňákům pěkně zatopit. Jsme zvědaví, zda stejně jako v Halo půjde emzáka vykopnout a Ghosta „štípnout".



„ZHASNĚTE TU HALOGENKU," PŘIKÁZAL MICROSOFT. I STALO SE...

Hra Halo Wars má na krku první oběť. Nějakou dobu předtím, než Microsoft oficiálně ohlásil Halo Wars, přinutil tým nadšenců, kteří tři roky pilně pracovali na totální Halo konverzi pro PC realtime strategii Command & Conquer Generals s názvem Halogen, aby vývoj zastavili. Intelektuální vlastnictví je holt věc cenná.

▶▶ základních typů surovin, ale také budování základen. Právě ty se mají stát další klíčovým bodem, který odliší konzolové Halo Wars od tuctového zbytku PC strategií. Základny v Halo Wars jsou totiž živé, organické systémy budov obývaných vojáky. Vojenský dril je tu vidět na každém kroku. V areálu kolem kasáren dělají vojáci kliky pod taktem typického dunivého křiku seržanta. Technici v továrně opravují džípy, letečtí mechanici si dávají voraz, mezitím co jsou jejich ocelovi svěřenci na misi. Rozhodně však nečekejte, že na základně potkáte náctiletého Master Chiefa, kterak se pilně připravuje na svou budoucí misi. Vývojáři ze hry nechtějí dělat telenovelu.

KRABI & KANÓNY

Realtime strategie (na rozdíl od čistě akční hry) vyžaduje mnohem větší variabilitu jednotek. V Halo Wars se tak objeví celé zástupy nových bojových vehiklů. Hawky jsou lidská vznášedla, jakýsi protějšek pro Covenantské banshee. Wolverine je nový typ protiletadlového tanku lidí, který se naopak bude hodit k sestřelování banshee vznášedel. Právě Wolverine se může ukázat jako klíčová jednotka lidí, protože většina ostatních není na vzdušné cíle dobře připravena. Rhino je další nový tank lidské strany, o něm toho ale zatím moc známo není. Výroba jednotek, ale i stavění budov, stejně jako některé další funkce, probíhá skrze jediné, rychle přístupné kruhové menu.

To bychom měli lidi, ale co Covenanti, jejich úhlavní nepřátelé? I ti se dočkají posil, protože také za jejich stranu bude možné hrát, i když se v tomto ohledu vývojáři snaží mlžit, seč to jde. Dosud nejlépe známou je obrovský krab jménem Scarab, jakási ultimátní jednotka, která svým obrovským paprskem sežehne vše živé i ocelové. Stejně jako v ostatních realtime strategiích už od dob Dune 2 budou i v Halo Wars k dispozici tzv. superzbraně. Přístup k nim ale získáte teprve po splnění určité podmínky (dostatek surovin, speciální budova). Lidé například mají na orbitě loď Spirit of Fire pilotovanou umělou inteligencí zvanou Serena, která nese orbitální kanón MAC. Ten často může posloužit jako záchrana před Covenanty.

ZÁPLAVA

Mezi hráči i novináři se živě spekuluje také o tom, že kromě dvou zmíněných stran se v Halo Wars objeví také třetí, totiž Flood. Jedná se o parazitickou mimozemskou rasu, kterou prstenec Halo vypustí jako obranu proti Covenantskému průzkumu. Dosud ale vývojáři nic nepotvrdili ani nevyvrátili. Jistě víme například to, že v každé misi se objeví maximálně 100 jednotek, spíše méně. Což tak akorát pasuje ke klasické realtime strategii. Módní mix s RPG žánrem se také nekoná, vaši vojáci ani bojové vehikly nebudou mít žádné podrobné statistiky či zkušenosti. Od toho se odvíjí i spíše arkádovější atmosféra přestřelek, kdy do sebe prostě dvě strany ládují olovo, případně energii, dokud ten druhý nepadne nebo se nerozteče na zelený bublající sliz. Některé jednotky ale podle všeho dostanou do vínku různé speciální schopnosti, jako například možnost pěšáků zakopat se. Tím získají lepší obranyschopnost a přesnost.

Vývojáři se v Halo Wars snaží maximálně držet světa Halo, vytvořit „autentickou" hru. Příběh zasazený do roku 2531 je tradičně rozčleněn na jednotlivé části, mezi kterými jsou probíhající události dokresleny pomocí líbivých animovaných filmečků. Mise se odehrávají na různých planetách Halo vesmíru, vývojáři zatím neprozradili, na kterých konkrétně, ale určitě se můžeme těšit na pestré a často se měnící prostředí. Ať už to bude džungle, městské oblasti, vyprahlé lávové poušte nebo jiný typ map. Každá mise zahrnuje několik hlavních a případně i podružných úkolů, které se mohou v jejím průběhu měnit nebo přibývat. Zvyšuje se tak dynamika dění a hráč získá pocit, že se neustále něco děje.

VE DVOU SE TO LÉPE TÁHNE

Kampaň pro jednoho hráče bezesporu bude v Halo Wars důležitá, ale série Halo vždy excelovala také svým multiplayerem. Ani na něj Ensemble Studios nezapomínají, a ačkoliv nechtějí zatím prozradit mnoho informací, nějaké střípky se nám přeci jen podařilo vypátrat. Velmi pravděpodobně se setkáme s klasickými módy jako deathmatch, ale kromě toho také vývojáři chystají kooperativní mód. Devine v této souvislosti prozradil, že jedním z jeho nejoblíbenějších režimů je právě kooperativní mód, kdy může hrát s někým proti někomu. Z toho vyplývá, že kooperativní mód bude podstatnou součástí online hry.

Halo Wars je už ve vývoji přes dva a půl roku, většinu času prý dosud zabralo vychytávání dokonalého ovládání. Přesto vydání plné verze hry není nijak blízko, dočkáme se ho teprve v průběhu příštího roku. Ještě před vydáním plné verze by mělo být uvolněno demo, alespoň podle slov Chrise Rippy, producenta Halo Wars. Po grafické stránce zatím není hře absolutně co vytknout. Ostatně, samotní vývojáři přiznali, že nejdůležitější jsou pro ně souboje a jejich vizuální stránka, takže se můžeme těšit na spoustu výbuchů, blyštících se laserů a sršících jisker. Přidejme k tomu ještě vyspělou fyziku herního prostředí a máme titul, na který se vyplatí čekat nejen fandům tradičních RTS, ale i těm, kteří s žánrem dosud neměli nic společného, ale baví je akce a potřeba rychlého rozhodování. ▲

»Scarab je ultimátní jednotka, která svým obrovským paprskem sežehne vše živé i ocelové.«

HALÓ, KDO JE TO? FILM? COŽE?

O filmu podle světa Halo se mluví už delší dobu. První oficiální potvrzení přišlo v únoru 2005, když Microsoft uzavřel smlouvu na scénář. Brzy se k celé věci přimotalo jméno Petera Jacksona, autora nového King Konga nebo Pána prstenů, který se stal producentem filmu Halo. O speciální efekty se pak postarají jeho společnosti Weta Workshop a Weta Digital. Režisérem bude podle všeho Neill Blomkamp. Během posledních měsíců proběhly také nějaké další čachry se studii, až se prozatím všechno ustálilo na tom, že práva na film Halo vlastní 20th Century Fox a jako datum uvedení je ohlášen rok 2009.

CYBER CAFE

ULTIMATE ONLINE GAMING

Kde nás najdete:
Praha
Brno
Liberec
Zlín
Prostějov
Ostrava

počítace LYNX zakoupíte v eshopu www.dinos.cz

10.hodina ZDARMA

www.PGCYBERCAFE.cz

AMD 64 Athlon FX · ATI Radeon Graphics · LYNX · CISCO · LINKSYS · EA Electronic Arts · digitex · BVV Veletrhy Brno · Logitech · Microsoft

HALO 3

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS | **VÝROBCE:** BUNGIE SOFTWARE | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1–4 (AŽ 16 PŘES SYSTEM LINK) | **XBOX LIVE:** ANO, 2–16 | 90 %

DATUM VYDÁNÍ: 26. ZÁŘÍ 2007

Halo 3

Jsou nabídky, které se neodmítají. Kdo by si nechal ujít možnost zahrát si Halo 3 několik málo týdnů před tím, než se dočkají i natěšené masy? Jedno víme jistě: Halo 3 singleplayerová kampaň bude povinnou četbou pro každého majitele konzole. **Dojmy před recenzí v příštím čísle!**

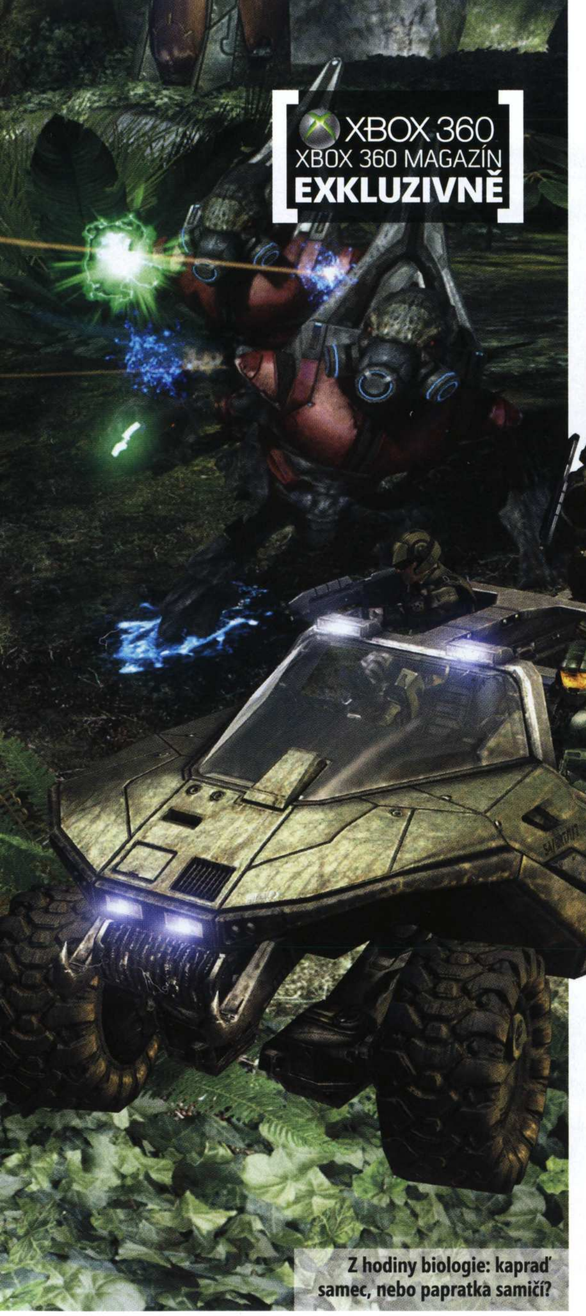
AUTOR: Pavel Hartman

HRÁČI ODŠKRTÁVAJÍ zbývající dny do vydání, hoši z Bungie v propocených košilích honí termíny, aby Halo 3 vyšlo v požadovaném termínu – v opačném případě budou mít problém s těmi zelenáči z Microsoftu. Není to hezká pozice, v níž se hráč a potažmo i herní novinář nachází? Čekáme, doufáme a víme, že nás čeká pecka. Víme to také proto, že zatímco natěšení fanoušci po multiplayerové betě stále kladou nejrůznější otázky, my jsme nahlédli hluboko pod povrch hry. A přesvědčili se, že se veškeré výtky ke grafice nebo čemukoliv jinému se opět přemění ve výstřel na prázdno. Halo 3 bude bomba. Singleplayer jsme hráli nejen na letošní E3, ale i na specializované akci pořádané koncem srpna.

Mohli bychom začít zápisky z cest. Možnost zahrát si Halo 3 znovu? Neváháme. Stačilo zabalit kartáček a hurá do Holandska, které hostilo aktuální prezentaci pro evropská média. Už z celodenního programu bylo jasné, že nejde jen o hraní – ale i o povedené odprezentování Halo projektu. Opuštěná námořní pevnost, na které padl startovní výstřel veškerého programu, se na jedno odpoledne proměnila v improvizovanou střelnici. Všichni bojechtiví novináři se mohli před večerní tiskovou konferencí náležitě odreagovat střelbou z několika zbraní a obdobou laser game. Po skončení bratrovražedných soubojů se na obzoru objevila veliká loď a v okamžiku, kdy na molo vystoupal Master Chief, bylo jasno – zpátky do hotelu se pojede lodí (v Amsterodamu poměrně běžný dopravní prostředek), na které se uskuteční i samotná prezentace. Po nástupu všichni účastníci zjistili, že se v podstatě jedná o obří plovoucí Xboxovou hernu – konzole s televizemi a samostatné Xbox kiosky byly rozmístěny po všech palubách.

Úvod prezentace obstaral notoricky známý šéf Microsoft Game Studios Shane Kim, kterého po několika minutách vystřídal Frank O'Connor z Bungie. Sympatický chlapík bez váhání zapnul Xbox a kromě ukázky singleplayeru předvedl, že lidé z Bungie tráví hraním minimálně dvě třetiny pracovní doby. Halo 3 pustil na obtížnost „legendary" a upřímně řečeno, Covenanti si neškrtli. Ukázalo se, že pravdu měli všichni, kteří nevěřili průměrné grafice bety – bylo jasné, že singleplayer bude o řád lepší, a skutečně to, co v Bungie předvedli, se dá bez špetky emocí nazvat jako skok kupředu. Pokud se vzdáme novinářské hrdosti a necháme promluvit vnitřní pocit, pak je tím správným slovem nářez.

Víte, že v příštím OXM najdete vůbec první českou recenzi Halo 3? A rozhodně to nebude vše.



Z hodiny biologie: kapraď samec, nebo papratka samičí?

Nové Niké Adios: konec dlouhým loučením s přáteli

Přesto se objevila prvotní zklamání: v současném buildu stále nebyla implementována hudba, která ve finální verzi nebude chybět. Po krátké ukázce singlu se Frank vrátil k multiplayeru. Pozornost byla soustředěna na možnost replayů a sledování uložených bitev, kdy se průběh každé hry ukládá a lze jej kdykoli zpětně vyvolat a sledovat, jak probíhala. Bude jí možné pozorovat nejen z pohledu všech zúčastněných hráčů, ale také proplouvat bojištěm v režimu volné kamery. Dle předpokladů bude možné scény přetáčet vpřed i vzad, promítat ve zpomaleném režimu nebo rovnou zastavit a pomocí rotující kamery detailně studovat. Při pohybu kamery se podle její pozice mění i okolní zvuky, takže si můžete na vlastní uši vychutnat romantiku v podobě průletu střely z raketometu nebo explozi vozidla po zásahu ze spartan laseru. Záznamy budou mít jen několik kilobajtů a pochopitelně je bude možné sdílet přes Live. Navíc z nich půjdou dělat screenshoty, takže můžete všem svým kamarádům k Novému roku poslat přání s obrázkem toho, jak jejich postava exploduje po výbuchu granátem. Hezké, že?

Po předvedení všech předností (replaye jsou opravdu senzační, věřte nám) ještě Frank jen tak mimochodem potvrdil, že single bude možné hrát v kooperativním režimu až ve čtyřech lidech, a to buď přes system link, nebo pomocí Livu. O splitscreenu řeč nebyla, ale s největší pravděpodobností bude určen maximálně dvěma hráčům. Jakmile Frank sestoupil z pódia, nic už nezabránilo očekávaným herním jatkám!

Kampaň začínáte ve velkém podzemním bunkru, v němž je kromě vás ještě hrstka zraněných mariňáků. Vaším prvním úkolem bude dostat je ven, k čemuž vám dobře poslouží vedle zaparkovaný Warthog. Stačí otevřít dveře krytu a hurá ven. Po první přestřelce a výjezdu z podzemí se ocitáte v písčitém koridoru, kde v prvotních bojích s Covenanty zapojíte také taktické uvažování. Kdo se vrhne bezhlavě vpřed, bude brzy pozorovat kousky svého těla. Při hře se musíte dostatečně krýt, nepřátele likvidovat postupně a zejména dobrým pohybem rozdělit protivníky do menších skupinek. Ustoupit z taktiky šíleného Ramba musíte také kvůli nedostatku munice. Při stylu hraní „do všeho, co se pohybuje, vysypu dva zásobníky" vám náboje dojdou zhruba po dvou minutách. Zbraně je nutné používat s rozumem, jejich rozmanitost doceníte v boji a nezapomeňte, že správný mariňák s sebou nosí maximálně dva kousky!

Umělá inteligence nepřátel je velmi slušná, všichni se poctivě kryjí, snaží se zůstat pohromadě a být neustále v pohybu. Naopak reakce vašich spolubojovníků prozrazují, že jejich rodiče byli pravděpodobně sourozenci. Při boji to ještě jde, řízení vozidel jim ale v současné verzi činilo nepřekonatelné potíže. Těžko říct proč. Doufáme však, že Bungie o problému ví a v rámci posledních oprav dosáhnou rozumnějšího chování. Ukládání hry probíhá pomocí již výše zmíněných checkpointů, které se podobně jako v Half-Life 2 objeví před každou nebezpečnou akcí.

Co se týče tolik diskutované grafiky, je veliký rozdíl mezi jednotlivými levely – některé vypadají úžasně, jiné jako lepší průměr. V tomto směru ale bude nutné počkat na finální verzi hry, která se od preview buildu může výrazně lišit (stejná situace nastala u preview kódu Forzy 2, jenž vypadal odpudivě – pozn. redakce). Obtížnost hry není hrůzostrašná, nastavení „normal" je vhodné spíše pro sváteční hráče, při „legendary" se ale zapotí i zkušení borci.

Neodvážili bychom si tvrdit, že Halo 3 bude bezchybná hra, a jakkoliv nás hra rychle vtáhla, absolutně pohltila a na konci vyplivnula jako nepotřebného milence, objevily se i drobné mušky a nedostatky. Halo 3 je ale stále jednou z her, která neláká na první pohled. Než se s ní seznámíte, nejdříve pochybujete o proklamovaných kvalitách. Jakmile ale zasednete před obrazovku, brzo zjistíte, jak desítky minut neutěšeně plynou. Varujeme vás dostatečně dopředu: je nejvyšší čas vymyslet dobrou výmluvu, proč se na přelomu září a října neukážete v práci. ▲

POHŘEŠOVANÍ

Kde se nacházejí hrdinové a nepřátelé z Halo 2?

Otevřený konec druhého dílu Halo zanechává dostatek prostoru pro eventuální větvení příběhu. Halo 3 bude završením série, a tak se nepochybně všechny dějové linie spojí v závěrečné rozuzlení. Proto jsme se podívali na poslední známé krůčky hlavních postav a popřemýšleli, kam by ty jejich následující mohly vést.

ARBITER
Arbitera jsme naposledy spatřili, jak brání operační středisko v Delta Halo. Za několik měsíců se s ním setkáme při bojích po boku Master Chiefa. Mimo to se jedná o postavu druhého hráče při kooperativních radovánkách. Jeho rasa mu pořád leccos dluží.

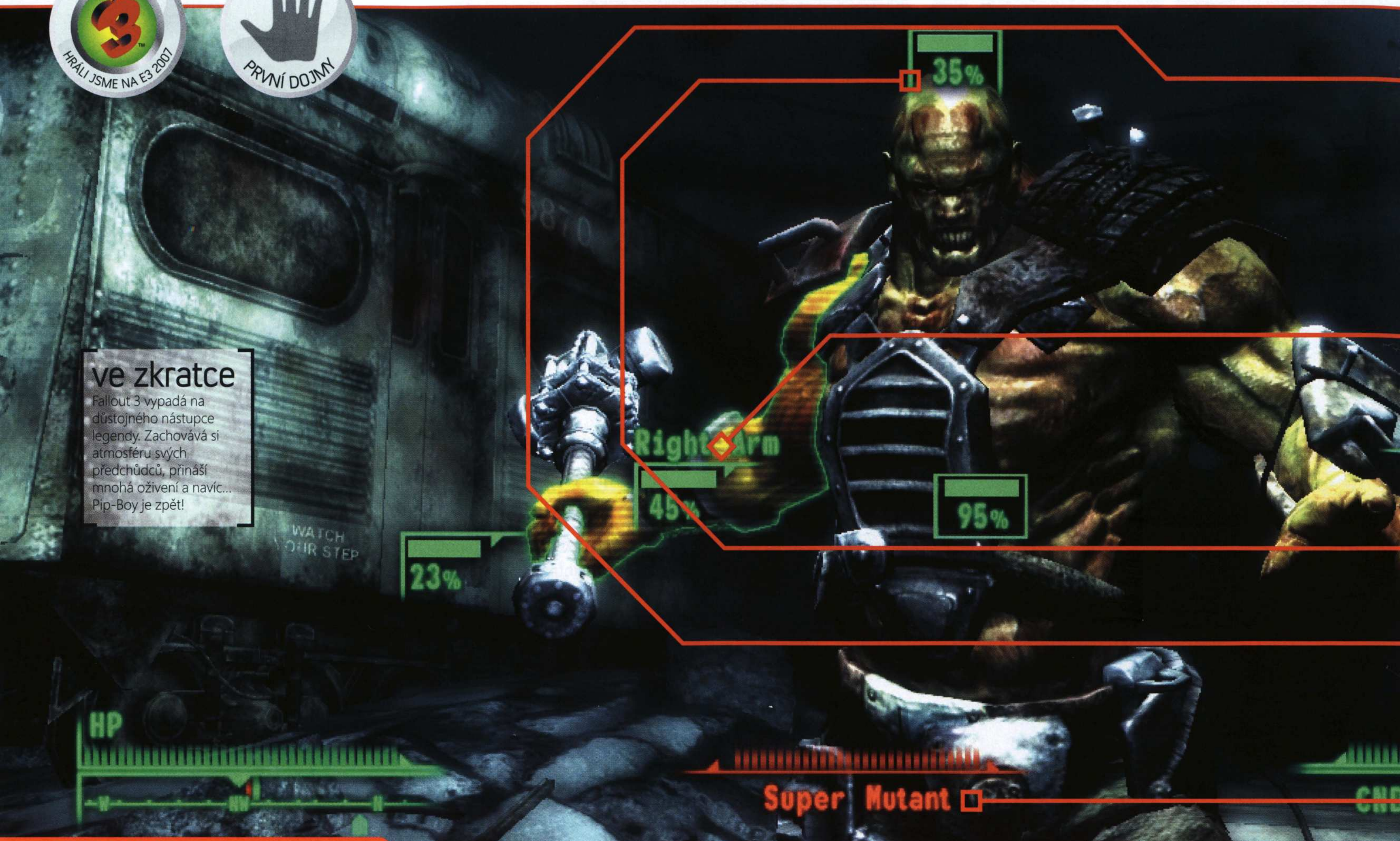
GRAVEMIND
Tento organismus, sám sebe nazývající Gravemind, naposledy rozséval primitivnější formy svého druhu zvané Flood po palubách covenantské velící lodi High Charity. Zde se střetnul s Cortanou, snažící se zamezit aktivaci Delta Halo.

CORTANA
Společnice Master Chiefa byla naposled spatřena, když vyjednávala s Gravemindem a chystala se vyslechnout jeho nabídku. Je velmi pravděpodobné, že podlehla jeho vlivu. Zběžně byla viděna i v Halo 3, kde očividně sváděla boj sama se sebou.

SERŽANT JOHNSON
Jeho výskyt byl prozatím sporadický, povětšinou vystupoval jen v zábavných vsuvkách. Čas seržanta pravděpodobně přijde až v Halo 3. Vždy je ochoten podat pomocnou ruku a navíc je jeden z prvních, komu se Master Chief po příletu na Zemi ohlásí.

HRÁLI JSME NA E3 2007

PRVNÍ DOJMY



ve zkratce

Fallout 3 vypadá na důstojného nástupce legendy. Zachovává si atmosféru svých předchůdců, přináší mnohá oživení a navíc... Pip-Boy je zpět!

FALLOUT 3

VYDAVATEL: BETHESDA/CENEGA | **VÝROBCE:** BETHESDA SOFTWORKS | **DOKONČENO** 30 %

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** NE

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

Fallout 3

Vault je taková... větší rakev. Akorát se v ní rodí noví lidé

AUTOR: Honza Morkes

NIKDY NEŘÍKEJ nikdy. Nemusí být řeč jen o sledování třistapadesátého dílu nekonečných Rodinných pout (pardon, Velmi křehkých vztahů), o návštěvě koncertu vysoce moderní a cool kapely typu Tokio Hotel nebo o hraní staré klasiky kompletně ve 3D. Náhoda je blbec a člověka občas zavede mezi vřeštící náctileté fanynky (v horším případě) anebo k totálnímu zaujetí hrou, k jejíž tvorbě se stavěl více než skepticky. Ostatně, z Vaultů, bájných obrovských protiatomových krytů, údajně také NIKDY nikdo neodešel...

Nikdy však neříkej nikdy. Sláva legendární RPG série Fallout vzešla právě z porušení zásad. Z jednoho z Vaultů, s pořadovým číslem 13, byl vyslán hlavní hrdina prvního dílu, aby svůj rodný kryt zachránil před dehydratací. Vevnitř se totiž porouchal vodní čip, a proto byl hráč nucen po více než 80 letech absolutní izolace vystoupit na povrch atomovou válkou zdrásané Země, respektive toho, co z ní zbylo. Fallout nadchnul skvělým RPG systémem, naprostou otevřeností, surovou realističností a atmosférou rozvráceného světa. Následoval jej stejně propracovaný druhý díl, přišli dva levobočci, následně krach vydavatele a pohřbení plánů na další pokračování. Vše vypadalo, že je ztraceno. Licence se však nakonec ujala Bethesda, tvůrce série Elder Scrolls. Dovedete si představit Fallout v enginu Oblivionu?

ONO TO FUNGUJE!

My už ano. A stejně tak každý, kdo zhlédl na E3 komplexní prezentaci aktuální verze hry. Je to zvláštní pocit. Vše je poplatné moderním trendům, písek se zvedá na rozbitých zbytcích kdysi honosné americké silnice, hráč v ruce drží podomácku upravenou loveckou pušku (to vše viděno z pohledu vlastních očí), a přesto je ve vzduchu stará známá atmosféra. Atmosféra zkázy, podivné nostalgie, Falloutu...

Třetí díl hry navazuje na otce zakladatele (a ignoruje Fallout: Tactics a Brotherhood of Steel), ale inspiruje se jím nepřímo. Zápletka bude zcela nová, spojujícími elementy jsou však vleklá atomová válka vedoucí k takřka naprosté zkáze lidstva, Vaulty, v nichž pár vyvolených přežilo, a také nutnost hlavního hrdiny vystoupit v určitém momentu na povrch planety. Hlavní hrdina ale nevyběhne z Vaultu jako na všední nákup do Alberta. Vývojáři chtějí navodit atmosféru izolovaného protiatomového krytu. To je přece místo, kde se hlavní hrdina narodil a stejně jako generace předtím zemře. Zde stráví celý život.

Je více než pravděpodobné, že nás ve hře bude doprovázet i pes, byť tvůrci tuto možnost nechtějí zatím oficiálně potvrdit.

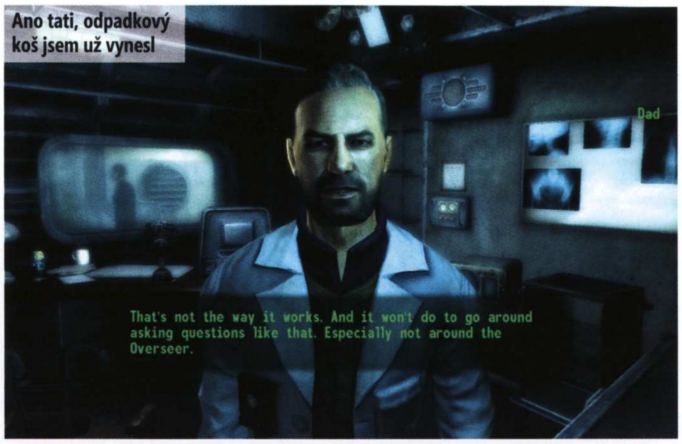
NÁVOD: JAK NA MUTANTA?

1. ZASTAVTE ČAS
Mutant je ošklivá velká potvůrka, která si žádá speciální přístup. Ve Falloutu 3 jej představuje VATS (Vault-Tec® Assisted Targeting System), jenž zastaví čas a umožní hrdinovi vydechnout. Dál už se vše odvíjí od počtu akčních bodů.

2. ZAMIŘTE
I když kvalita chrupu kreatury nutí každého dentistu k neodkladnému zásahu, ve Falloutu můžete zamířit na sedm různých míst – končetiny, trup, hlavu a zbraň. Pravděpodobnost úspěchu se odvíjí od kvality zbraně, schopností hráče i jeho dovedností zacházet s danou skupinou zbraní.

3. POMODLETE SE
Útoky na hlavu a na zbraň jsou sice nejefektivnější, ale zejména v prvních hodinách hry bude úspěšný zásah do těchto partií zázrakem. Po zvolení cíle (pokud máte dostatek akčních bodů, můžete útoky řetězit) tak nezbývá než se obrátit na církev, u níž jste registrováni, a připomenout jí celkovou výši vašich příspěvků v posledních letech.

4. POCHVALTE SE
Výsledek akce se přehraje ve zpomaleném režimu (à la Matrix). Pokud jste protivníka zabili, pochvalte se za skvělou práci. V opačném případě sveďte neúspěch na blbý ovladač/idiotské vývojáře/lehké zemětřesení v Tokyu a pokuste se o úspěch znovu. Po asi třech sekundách boje se ukazatel akčních bodů opět naplní.



Ano tati, odpadkový koš jsem už vynesl

»Svět bude mít pouze stovky obyvatel, ale každý bude něčím zvláštní a charakteristický.

Fallout 3 je plný roztomilých miniher. Tato se jmenuje – Spočítejte kostičky

Návrat domů po letech. Snad měl hrdina dobrou pojistku

FALLOUT JE RPG!

Všechny statistiky jsou zpět.

S.P.E.C.I.A.L. – unikátní systém z Falloutu představuje sedm základních vlastností (např. síla, inteligence, charisma), jejichž hodnoty od 1 do 10, které zvolíte při narození, později nelze změnit.

DOVEDNOSTI (SKILLS) – úroveň dovedností určité činnosti, jež se v průběhu života zlepšuje, najdeme zde například schopnost opravování zbraní, zacházení s jednotlivými třídami atp. (celkově cca 15 dovedností, hodnoty v procentech).

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI (PERKS) – staré známé speciality z Falloutu, dávající hrdinovi dosti specifickou schopnost. Neudává se v procentech, buď danou schopnost máte, nebo ne. Perky bychom si měli vybírat každou druhou úroveň.

ÚROVEŇ (LEVEL) – na rozdíl od Oblivionu má úroveň hrdiny díky potlačení levelovaného obsahu značný význam. Hráč bude moci dosáhnout maximálně dvacáté úrovně.

Spokojený starosta Megatonu, jemuž můžete vyhodit město do povětří

Proto hráč zůstane první hodiny uvnitř, pozná obyvatele Vaultu 101, naučí se základním dovednostem, získá první předměty a otrká se v úvodních questech.

V devatenácti letech se však stane něco šokujícího. Otec hlavního hrdiny, jeden z vědců Vaultu, najednou zmizí. Opustí kryt, z něhož nikdo nikdy neodešel. To se stane hlavní motivací pro hrdinu, aby jej následoval do světa a pokusil se jej nalézt.

SLEČNA LEWINSKÁ JE DOMA?

Západní pobřeží USA z předchozích dílů opustíme, třetí Fallout se odehrává v okolí Washingtonu D. C. Herní svět ale zůstane stále velký, se spoustou možností a různých životních cest. Podíváme se do zbořených metropolí, nově vznikajících vesniček, projdeme mnoha pustinami, dostaneme se i do kanálů a podzemí, které si žije svým zvláštním životem. Cílem tvůrců není trumfovat Oblivion či jiné RPG cvalíky ve vytvoření co nejrozsáhlejšího světa. Vždyť k čemu jsou desítky kilometrů čtverečních, když jsou tvořeny typizovaným obsahem? Atmosféra se tvoří jinak. Unikátními lokacemi, postavami, neopakovatelnými dialogy.

To je cesta, jíž se hra vydá. Svět bude mít pouze stovky obyvatel oproti více než tisícovce v Oblivionu. Ale každý bude něčím zvláštní, nedočkáte se desítek uniformních odpovědí v každém městě, v němž z davu vyčnívají dvě postavy a zbytek zapadá v šedi. Dialogy budou mnohem košatější, bude je ovlivňovat vaše reputace, schopnosti i perky. Charismatické osobnosti získají větší prostor pro manévrování, svůdné ženy zase více zapůsobí na muže a počítačem ovládané postavy budou ve světě opravdu žít a komunikovat nejen s hráčem, ale i s dalšími obyvateli postapokalyptického světa.

BÁBOVKY NEBEREME, JEN DO BATOHU!

Bylo by bláhové rozstřílet planetu uranem, zavřít se do země a po dvou stech letech očekávat na povrchu slavnostní průvody mírových sil. Svět se změnil v džungli. Její barva je sice oranžová a do výšky se tyčí maximálně ruiny zbořeného mrakodrapu, ale právo silnějšího v ní platí dokonale. Ačkoli se budete moci mnohým potyčkám vyhnout jak svými rétorickými schopnostmi, tak i hackováním různých terminálů, čas od času bude nutné popadnout zbraň a nechat promluvit chladnou ocel (nebo jiný šrot, z něhož se v postapokalyptickém světě vyrábí likvidační nástroje).

Svět Falloutu můžete sledovat z pohledu první osoby (klasická FPS) nebo z pohledu přes rameno. Není

PIP-BOY 3000

Nejlepší inženýři Vault-Tecu poctivě pracovali dlouhá léta a výsledek se dostavil! Nový Pip-Boy 3000 přináší vše, o čem snily generace Vault-mužů a Vault-žen. Nyní bude i váš! Od šestnácti let.

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY – vždy se můžete podívat, jak skvělý člověk jste a v čem nemáte konkurenci

ROZSÁHLÝ INVENTÁŘ – do Pip-Boye se vejde více polygonů než do běžného přenosného počítače

RÁDIO, VYSÍLAČKA – zpříjemněte si cesty toxickou divočinou poslechem rádia nebo odposlechněte, kam zrovna plují kapříci!

MODERNÍ DESIGN – vzhled je důležitý, nový design přístroje a vylepšené ergonomické ovládání zabrání problémům s karpálním tunelem

to klasická kamera à la Tomb Raider; pohled je více při zemi a vaše postava v něm zakrývá levý dolní roh (vše lze ale změnit). V boji se pochopitelně osvědčí první varianta. Jakkoli byste si díky ní mohli Fallout splést s klasickou střílečkou, na novodobého Quaka zapomeňte. Zůstáváme na poli RPG, vše ovlivňují statistiky. Ani po tříměsíčním soustředění se švédským Counter-Strike klanem zkrátka krysu na půl kilometru netrefíte. V těžších soubojích vám přijde více než vhod Vault-Tec® Assisted Targeting System, jenž do boje přináší tahové souboje známé z minulých dílů (ovšem ve zjednodušené podobě). Hru si můžete kdykoliv pozastavit, zamířit na určité partie protivníka a po opětovném spuštění času v matrixovských záběrech sledovat, zdali je protivník lehčí o požadovanou levou paži či nikoliv.

Nepřátele je možné likvidovat mnoha způsoby. Nejnáročnější představuje ubití argumenty, pokud slova selžou, můžete z inventáře vytáhnout loveckou pušku (značka: Made by domácí kutil), samopaly, různé energetické zbraně anebo třeba Fat Mana, příruční raketomet vrhající malé atomovky.

AMERIKA, ZEMĚ NEOMEZENÝCH MOŽNOSTÍ

Ale proč troškařit. Aktivovat můžete i velké bomby. Jeden z mnoha úkolů vás zavede do města Megaton, vystavěném okolo nevybuchlé atomové pumy. Její nefunkčnost je považována místními obyvateli za velký zázrak, a nástroj zkázy se tak stal předmětem uctívání. Když do města přijdete, narazíte na desítky lidí, kteří se vám svěří se svými starostmi nebo komentářem aktuálního dění. Mnoha z nich můžete pomoct, někteří pravděpodobně mají informace, jež by vás mohly posunout dál v pátrání. Potkáte se ale také s podivným cizincem, který po vás chce, abyste se na vše vykašlali a atomovku v centru města nechali konečně vybuchnout. Uděláte to? Ztratíte přístup ke spouště informací a úkolů. Na druhou stranu se díky přízni podivného zadavatele masakrujícího úkolu dostanete do zcela nové lokace, jež skrývá další tajemství.

Pochopitelně že likvidace jednoho města není věc, jíž byste se chlubili v životopisu. Reputace přitom hraje ve Falloutu dost důležitou roli. Vaše skutky jsou

»Bylo by bláhové rozstřílet planetu uranem, zavřít se do země a po dvou stech letech očekávat slavnostní průvody mírových sil. Bojovat se bude!

zaznamenávány, ale nejde o černobílý pohled ve stylu Knights of The Old Republic. Mezi bílou a černou je celá škála šedých odstínů a žádný z nich není definitivní. Hodnocení vaší postavy by navíc mělo být lokální záležitostí, což rozhodně dává smysl, když dorazíte do města, kde vás nikdo nezná.

Reputace, vaše činy, zkušenosti, rozhodnutí, to vše dohromady rozhodne o podobě „vašeho" Falloutu. Můžete se vykašlat na všechny věci okolo, soustředit se na hlavní příběhovou linii – a pak se zážitek ze hry smrskne na 20 hodin. Pokud budete pečlivější a projdete vedlejšími úkoly, herní doba se zdvojnásobí a zároveň může ovlivnit konec hry, kterých má být více než deset!

Svět Falloutu bude světem voleb. Na rozdíl od Oblivionu se však síla protivníků nebude odvíjet od úrovně postavy, takže na některá místa se zkrátka zpočátku nedostanete. I když kdo ví? Třeba si seženete speciální drogu pozitivně ovlivňující statistiky, díky ní složíte ze dvou polorozpadlých zbraní jednu kvalitní a pak si vyšlápnete i na silnější potvory. Nebo si najmete ve vesnici žoldáka, který vám pomůže dostat se na nepřístupná místa. Spolubojovníky nicméně nebudete nijak ovládat a je možné, že vás opustí, když to uznají za vhodné.

RUDÁ ROMANCE

Ačkoli Fallout využívá enginu Oblivionu, až na charakteristické zobrazení dialogů si to ani neuvědomíte. Vše je propracovanější, detailnější a hra má vlastní atmosféru. Svět opravdu vypadá jako území, které zažilo mnohé, a většina z toho nebyla moc pěkná. Polozbořená města, stoky, tunely metra, v nichž můžete hacknout bezpečnostní systém a poslat hlídacího robota proti mutantům o kousek dál. Robot a revizor v jedné osobě si od vetřelců vyžádá platné lístky a po hurónském smíchu a odmítnutí na nic nečeká – „černé pasažéry" jednoduše paralyzuje.

Fallout 3 je plný podobných detailů. Svět je mnohem živější než v jakékoli jiné podobně otevřené hře. Nenajdete zde žádné dlouhé a pusté planiny, lokace zaplňují nejrůznější předměty, byť jde většinou o ruiny nebo pozvolna se rozpadající haraburdí. K tomu připočtěte starý známý Pip-Boy, tentokrát ve verzi 3000, který nově umí ladit rádiové stanice (hrají licencovanou hudbu ze čtyřicátých let, ale také hlásí zprávy), a můžete pomocí něj získat nové úkoly a bizarní humor, jenž přináší mnohé „předválečné" billboardy a reklamy.

Možná stále existují skeptici, které děsí už myšlenka na předělávku legendární hry do moderního hávu. Možná je 40 hodin v porovnání s obrovskými světy prvních dvou dílů málo. Možná mohla být hra trochu rozsáhlejší, mohla převzít kolový bojový režim ve větší míře, ale to už je riziko povolání. Falout 3 je hra Bethesdy – a ti s ní nesou svoji kůži na trh. Dosavadní prezentace ukázaly, že nad tvorbou opravdu přemýšleli. Toto nebude Oblivion ve sci-fi kabátě, ale hra, jež důstojně převede legendu do nové „next-gen" doby. Těšíme se na svou dávku radiace!

Washington D.C. nebude ve hře zpracován věrně, nicméně hlavní památky jako Kapitol chybět nebudou!

RESIDENT EVIL 5

VYDAVATEL: CAPCOM	**VÝROBCE:** CAPCOM	**DOKONČENO**	**DATUM VYDÁNÍ:**
POČET HRÁČŮ: NEOZNÁMENO	**XBOX LIVE:** ANO	25 %	2008

AUTOR: Ondřej Škoch

Před deseti lety stál člen elitní jednotky S.T.A.R.S. Chris Redfield poprvé tváří v tvář zombii. Asi netušil, že v tropech se s jejím šklebem potká znovu. A zase bude bojovat o holý život

RESIDENT EVIL je jedním z fenoménů videoherní doby. Jen málo herních sérií expandovalo tak rychle, jako právě značka s písmeny RE, ačkoliv oficiálně má zatím jen čtyři díly. Na ně se ovšem nalepilo množství prequelů a vedlejších příběhů, takže se z jednoho proutku vytvořil solidně košatý strom. Na začátku přitom takový úspěch nikdo nečekal. Dům plný zombií a monster, kterým se hrdina musí prostřílet, to zde bylo již v roce 1992 v podobě prvního Alone in The Dark. Přesto Resident Evil dnes existuje takřka na všech platformách a všude se mu daří. Po obřím úspěchu čtvrtého dílu a velmi slibném prvním traileru na RE 5 před dvěma roky se čekání na nejnovější vstup do světa hrůzy stalo utrpením. Napětí se však vyplatilo, tvůrci možná dva roky přemýšleli, co změnit, ale naštěstí se jim do myslí nevloudil žádný vývojářský šotek a to, co o pátém dílu zatím víme, nás naplňuje nefalšovaným nadšením.

ZAČALO TO ZOMBIEMI...

Pokud někdo získal Resident Evilu věčnou slávu, byly to právě zombie. Nejprve v podobě oživlých těl lidí zabitých tajemným virem koncernu Umbrella, v Resident Evil: CODE Veronica se přidali i hnijící nebožtíci dávno si lebedící v hrobech. Někdy se zombie jen svéhlavě ploužily směrem k vám a nevadilo jim ani ustřelení nohou, jindy běhaly tak čiperně, že jste nestačili utíkat. Pálili jsme po nich revolvery,

KDE TO JSEM? A proč mě všichni chtějí sníst?

NOVÝ DRUH ZOMBIÍ
Tentokrát můžete zapomenout na šourající se oživlé mrtvoly. Zombie made in Resident Evil 5 jsou rychlé, působí mnohem více realisticky a hlavně budou patrně i mnohem nebezpečnější.

KDEPAK SE TO CHRIS TOULÁ?
Původní trailer z roku 2005 dával tušit, že se pátý díl bude odehrávat kdesi v Africe. Podle nejnovějších zpráv z Capcomu se ocitneme v ráji kultu voodoo, na karibském ostrově Haiti. Nebo ještě přijde nějaká změna?

MÁTE SICE ZBRAŇ, ALE...
Domorodci se spolu se zombíky valí v davech jako komunisté na prvního máje. Zvládnout takový nával by šlo možná rotačním kulometem. Chris se bude mít co otáčet. A sekat mačetou jako zběsilý.

NEPŘÁTELÉ ZMĚNILI BARVU
Zatímco dosud byli zloduši zásadně bílé barvy pleti (sice občas hnijící), tentokrát se zlo vybarvilo do černa. V noci bude skutečně pikantní nepřátele najít. Snad podle červených očí a bílých zubů.

»Chvíli poté, co sledujete tvář člověka měnící se na zrůdnou zombii, musíte uznat, že pokud je někde next gen výkon vidět, je to právě v animacích obličejů.

Jedna zbraň a desítky nepřátel

VE ZKRATCE

První vstup legendární série Resident Evil na next gen scénu vypadá naprosto úchvatně. Nádherné prostředí, fantasticky zpracovaní nepřátelé, vrací se osvědčené ovládání ze čtvrtého dílu. Navíc se prý konečně dočkáme více svobody. Zvláště svobody pořádně se bát a prožívat adrenalinové šoky.

brokovnicemi, granátomety, plamenomety, sekali je nožem i mačetou. Občas jen kousaly, jindy ještě šířily nákazu. Ale proč bychom si lhali, milovali jsme je. Jenže čeho je moc, toho je nakonec příliš.

Uvědomil si to i Capcom, a ve čtvrtém díle se vedle změny pohledu na postavu a plného 3D prostoru objevili zcela noví nepřátelé. Španělští vesničané »Los Ganados« nakažení mimozemským organismem, kteří po vás sekají kosami, hází vidlemi a zápalnými láhvemi, potažmo vám uříznou hlavu motorovou pilou.

Dobrá, neměli kouzlo zombií, ale hratelnost díky větší možnosti přímé akce poskočila. Procházet prastarým hradem, likvidovat mnichy obsluhující katapulty, zachraňovat krásnou (byť někdy otravnou) prezidentovu dcerušku, na pramičce bojovat s jezerní příšerou, proti které vám legendární Lochneska připadala jako roztomilý mazlíček, to vše byl Resident Evil 4. Důsledně se vyhnul zombiím. Ne, že by invence Capcomu nejela naplno. Obr El Giante či oslepení bojovníci s čepelemi na rukou dokázali dokonale nahradit zmutovaná monstra typu Licker. Ale přece jen, v zombii je skrytý zvláštní mysticismus, jinak by nevznikaly další a další filmy s tímto tématem.

Reakce našeho dopisovatele z Ghany na odložení GTA IV

KONEC MÍRNÉHO PÁSMA, JDE SE DO TROPŮ

Ačkoliv se tedy čtvrtý díl stal skutečným megahitem, který z původně exkluzivní GameCube verze emigroval na PS2 a naposledy i na PC, přesto tradicionalistům vadilo, že se zmiňované zombie zcela vytratily. Capcom se tedy v pátém díle rozhodl pro husarský kousek. Opustil Severní Ameriku i Evropu a vyrazil do míst, kde z oblohy věčně pálí žhavé tropické slunce, tam, kde můžete zapomenout na ulice velkoměsta či zombifikované zoo z Racoon City. Z prvních snímků se soudilo, že jde o Afriku, údajně je však cílem karibský ostrov Haiti, oblast, kde se v 16. století tak rádi skrývali piráti a podnikali výpravy na španělské obchodní lodi. Ale mořští hrdlořezi jsou jen částí historie Haiti. Tou pro nás důležitější fází je kult voodoo. Černošští otroci, dovážení do obou Amerik, si sem přinesli své kruté náboženství. A právě odtud pocházejí i první legendy o zombiích.

Takže okolo Chrise, pozorujícího místní brutální vládce a jejich popravené oběti, je džungle a před ním chatrče, mezi kterými se valí dav černošského obyvatelstva. Za chviličku se místní peklo začne týkat i vás. Pokojní domorodci totiž náhle vytahují kosy, oštěpy, háky a různé další provizorní zbraně a vrhají se na vás. Chris má naštěstí v paměti dostatečně zaryté hrůzné momenty, kdy spatřil nedaleko Racoon City zombifikované dobrmany, a tak je na novou tvář vracející se noční můry připraven jako nikdo. Ne tak hráč. Chvíli poté, co sledujete tvář člověka měnící se na zrůdnou zombii, musíte uznat, že pokud je někde next gen výkon vidět, je to právě v animacích obličejů. Ačkoliv i okolí je fantastické, nejvíce sugestivní jsou právě tváře. To nakonec prozkoumejte sami na screenshotech.

TAK TADY JE AUTENTICKY ŽIVO! A MRTVO!

Capcom se zatím nenamáhá vysvětlit, jakou roli zde zombie budou hrát, zda Chris uvidí počátek tajemné katastrofy, nebo zda nemrtví nejsou v této vesnici jen jakýmsi koloritem. Nerad spekuluji, ale Capcom si u mě tímto tahem vysloužil uznání. Bezbolestně vrátil do akce nejmilovanější monstrum série, přičemž neohrozil hratelnost, a hlavně, s těmito oživlými mrtvolami nemá neskutečně profláklý koncern Umbrella nic společného. I když kdo ví, jaké je finální tajemství, záhadná postava ženy v zářící tekutině nabízí lány spekulací. Z davového šílenství, které ve vesnici propuká, mrazí v zádech. Lidští nepřátelé vypadají tak autenticky! Pokud mi něco vadilo na RE 4, byl to fakt, že šílení vesničané vypadali jako důsledek pokusu klonovacího maniaka. Odstřelili jste vousáče a vzápětí se tentýž ksicht řítil z druhé strany, prostě neustálé opakování pár obličejů po chvíli

Capcom piluje svoji sérii již neuvěřitelných jedenáct let. A my musíme říct, že Resident Evil je jako dobré víno. Čím je starší, tím je kvalitnější. Pátý díl slibuje absolutní extázi.

otravilo. S tímto problémem si nový díl díky next gen výkonu lámat hlavu nemusí, a odpadá tak neautentický prvek.

Pohled přes rameno hrdiny byl patrně nejvíce chváleným zlepšením ve čtvrtém díle. Jenom sebevrah by se ho zbavil. V pátém díle je – samozřejmě s mnoha vylepšeními – nadále využívaný, a dodává tak adrenalinové injekce. Ačkoliv schytávat dávky bonusového napětí v takové hře, jakou bude RE 5, znamená pohrávat si se zdravím. A nejen pohled přes rameno se vrací. První videa přes veškerou vizuální nádheru až neskutečně evokují zážitky ze španělské vesnice. Domorodci se opět sbíhají, zahánějí vás do některé z chatrčí – a tu pak berou útokem. Nikde si patrně nebudete jisti životem, útok bude nejspíš hrozit v každou sekundu hry. Nemůžu si pomoci, ale to mi přesně připomíná zásadu „Není kam se skrýt", která doprovází Metal Gear Solid 4. Ostatně obě hry mají více podobností. Poslední díly těchto populárních sérií opustily ruku v ruce malé místnosti, ovšem nedostatečný výkon hardwaru minulé generace jim umožnil pouze pseudosvobodu. Snake se pohyboval v MGS3 v miniaturních úsecích lesíků, Leon Kennedy zase po nevelkých vesničkách. Tentokrát tu tedy máme opravdu veliké prostory.

Atmosféra z několikaminutového traileru chystaného pátého RE tryská proudem, uchvátí vás jako proud horské bystřiny a otlouká o kameny, asi aby z vás vymlátila jakékoliv kritické poznámky. Musím říct, že se jí to daří na jedničku s hvězdičkou a ještě třikrát podtrženou. Pohled na sflikované domky, pálící slunce a vesničanky, které podle místních zvyků nosí náklady na hlavách, to je mňamka. Nepřipadáte si, jako ve většině ostatních pseudo next gen her, kde máte pocit, že cílem bylo jenom toporné postavy a okolí potáhnout těmi nejlesklejšími a nejatraktivnějšími druhy mappingu, ale jinak nechat vše při starém. Ještě k tomu s pocitem, že jste vedeni po kolejnici, kterou vás vývojář táhne jako svého času kníže Potěmkin carevnu Kateřinu II. vesnicemi.

GRAND RESIDENT TENCHU SOLID?

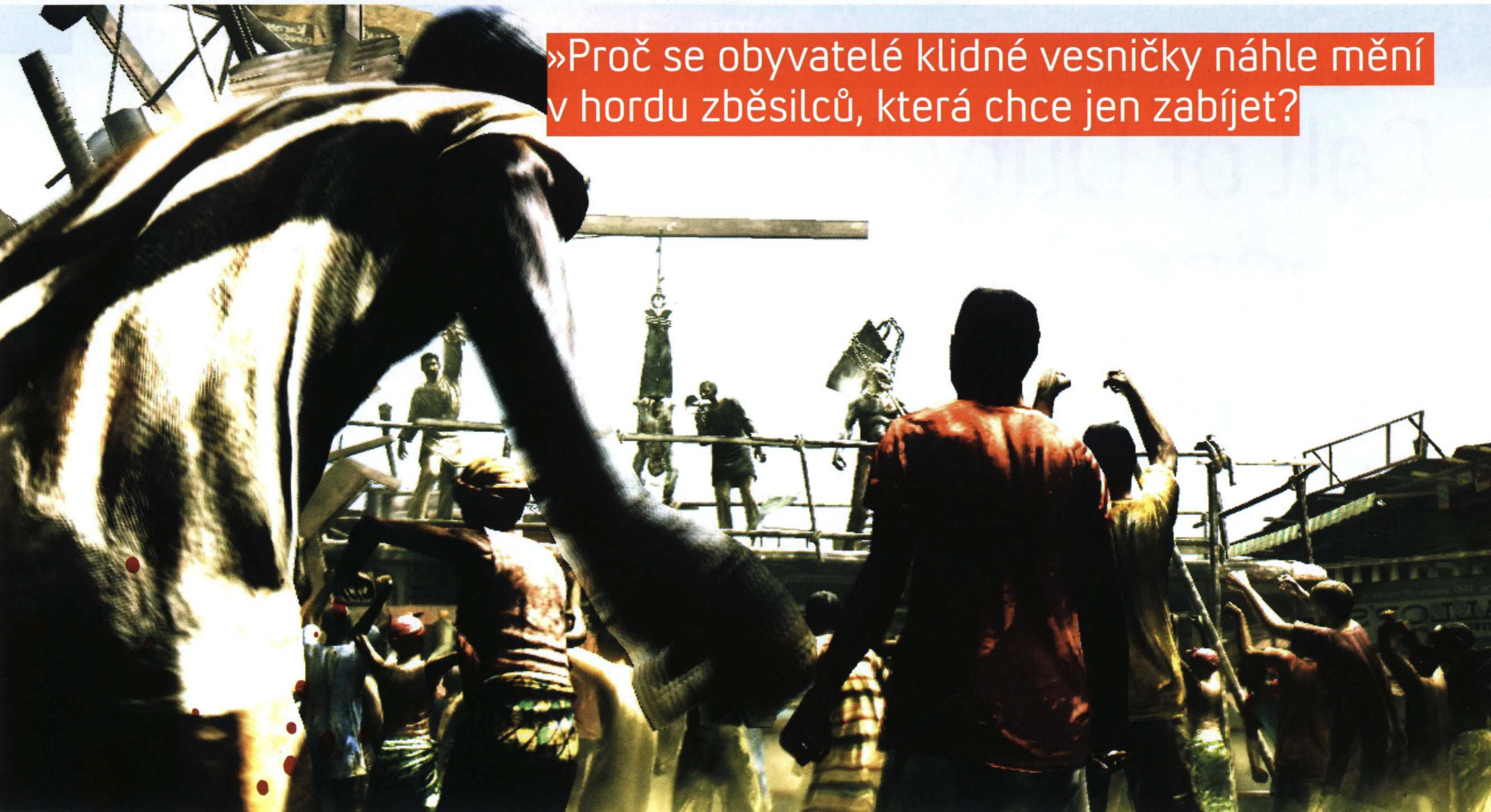
Naopak, tady mám konečně dojem, že jsem v živém světě, který je autentický, ne křečovitý, a držím se naděje, že opravdu budu moci vést boj o přežití. Největší problém survival hororů totiž tkví v tom, že jste ve skutečnosti postaveni na určitou trasu, která připomíná chvíle z plnění bobříka odvahy na dětském táboře. Jdete a vybafávají strašáci. Dobře víte, že tam budou další a další, sice netušíte, jací a kde přesně, ale je vám jasné, že než se dostanete na konec, vyskočí na vás ledacos. Víte, že kdybyste odbočili, tak byste nic nečekající strašidýlko mohli parádně vyděsit a vyvolat příjemný zmatek, ale prostě pravidla to jak na táboře, tak v survival hororu zatím nedovolovala. Jednoduše jdi, lekej se, probij se – a pokud úsek trasy zvládneš, my tě navedeme na další.

Pěkně děkuju. Uvítal bych možnost udělat přesně to, co zatím žádný podobný titul nenabídl. Zmizet v džungli, vynořit se naprosto nečekaně jako blesk, udeřit a zase uprchnout. Jistě, s riziky, která z toho plynou, počítám, ale chci mít tu svobodu. Zdá se, že Resident Evil 5 takovou svobodu nabídne. Jestli by mně něco nadzvedlo mandle, bylo by to zjištění, že vesnice, ve které Chris Redfield poznává, že se mu hrůza vždy lepí na paty, je nějakým způsobem ohraničená. Nic nesnáším ve hře víc než fakt, že jsem zase jen na nějakém vymezeném plácku, a dokud prostě nevystřílím určité kvantum potvor všeho druhu, tak nemám šanci se z něj dostat. Ať už to bude záviset na skriptu nebo jiné formě blokování dalšího postupu.

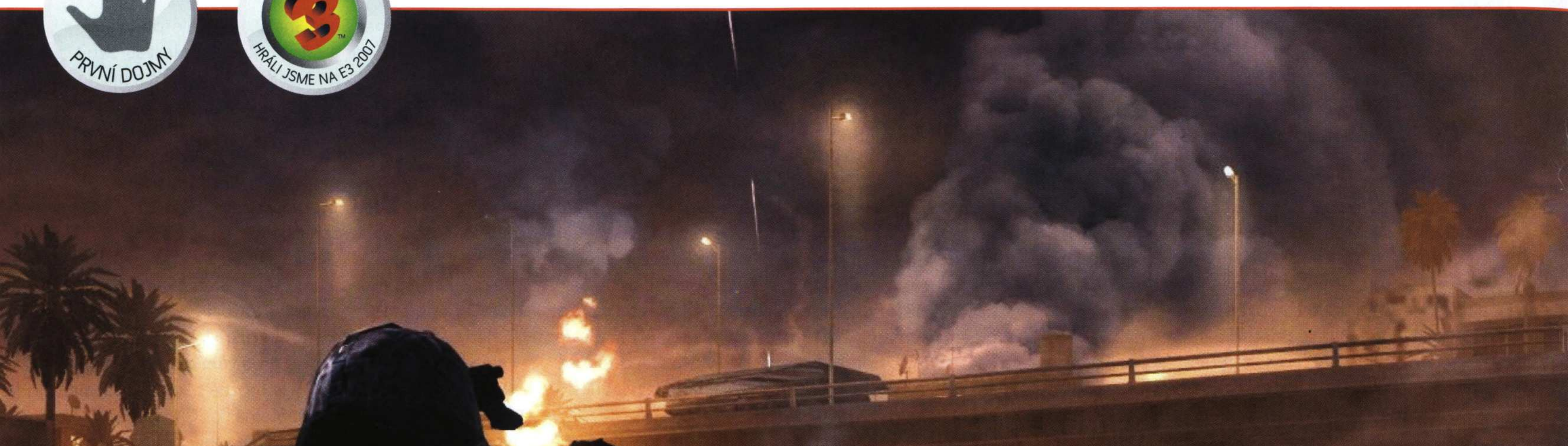
Ne, nechci Grand Theft Resident, to v žádném případě. Ostatně není mi jasné, jak by to dopadlo, ale přiznávám, že by se mi líbilo, kdyby autoři RE 5 dohráli Stalkera až do konce a nechali se lecčíms inspirovat. Aby v okamžiku, kdy mě spatří jediný vesničan nebo zombie, nebylo automaticky zalarmováno vše živé i neživé v okolí a nevrhlo se to přesně ke mně, jako kdyby všichni měli v hlavách GPS systém, který jim přesně ukazuje, kde jsem. Tedy chudák Chris. Asi bych uvítal, kdyby tento elitní agent dokázal i takové hříčky jako náš oblíbenec Solid Snake, nebo alespoň ninja Rikimaru z geniálního Tenchu. Tedy připlížit se, zabít a zmizet. Právě toto dodávalo oběma hrám maximálně adrenalinu. Dokážu se zbavit nepřítele tak, aby si toho nevšimli jeho spolubojovníci a nevrhli se na mě? Přesně tohle chybělo zatím v každém díle Resident Evilu. Ostatně i v každém survival hororu.

Nechám se tedy překvapit, zda džungle zůstane kulisou, nebo jen symbolickým pláckem, nebo zda bude opravdu představovat svébytný svět, kde bude za cenu jiných rizik možné zmizet a schovat se, zatímco okolo budou tápat nepřátelé, toužící Chrise poslat na Onen svět. I když útoky domorodců jako kdyby z oka vypadly čtvrtému dílu, zase proti vám stojí mačety, kopí, kosy, zkrátka vše, čím je možné seknout a ideálně useknout kus těla. Zapomeňte na Los Ganados. Tady to je opravdu divoké. Domorodci ukazují, že běh k člověku patří, a řítí se na vás se zběsilými grimasami takovým fofrem, že jsem zvědav, jak se z těchto patálií bude Chris dostávat, aby hra neztratila nic na pocitu realismu, kterého dosahuje absolutně fantastickou grafikou. Nu, nechme se překvapit.

Jsem zvědav i na příběh. Proč se obyvatelé klidné vesničky náhle mění v hordu zběsilců, která chce jen zabíjet? V RE 4 jste byli poprvé viděni a ihned bylo jasné, že těmhle vesničanům jde o jediné, o vaši smrt. Souvisí náhlé šílenství s tím, že Chris spatří zombii? Jakou roli tady vlastně zombie hrají, co vlastně představují? Podle černošských legend nešlo o mrtvoly, které vstaly z hrobů, jak je známe z filmů, ale spíše o lidi, z nichž odešla duše a uvolnila tělo démonům. Skutečnost byla mnohdy prozaická, tzv. živé zombie dřely na plantážích a vlivem speciálních omamných látek necítily bolest ani únavu, o strachu nemluvě. Zatím je velká neznámá, zda tu zombifikace představuje ohrožení, nebo zda si obyvatelé zombie sami vytvářejí. Dočkáme se i jiných monster? Zde spatřuji prostor pro spekulace. Užijte si jich stejně jako my. Máme minimálně rok, než DVD s hrou zmizí v našich mašinkách a vydáme se další cestou hrůzy...



»Proč se obyvatelé klidné vesničky náhle mění v hordu zběsilců, která chce jen zabíjet?



PRVNÍ DOJMY
HRÁLI JSME NA E3 2007

ve zkratce
Zcela zásadní zlom v tematickém ladění válečné ságy Call of Duty. Po několika výsadcích na nejslavnější místa a událostech druhé světové války přichází maximálně věrné zpracování současného bojového konfliktu mezi civilizovanou západní civilizací a proradnými teroristy z bývalého Sovětského svazu.

CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE

VYDAVATEL: ACTIVISION	**VÝROBCE:** INFINITY WARD	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** ANO (AŽ 16 HRÁČŮ)	**80 %**

DATUM VYDÁNÍ: 9. LISTOPADU

Call of Duty IV: Modern Warfare

Válka, to není jako práce s buzolou, hoši…

AUTOR: Václav Valeš

PŘI POHLEDU na množství akčních her inspirovaných druhou světovou válkou se musí nejednomu vnímavému hráči ulevit. Vždyť počet virtuálních vdov a sirotků, odsouzených chrabrými in-memoriam vyznamenanými hrdiny k poválečnému strádání, by spolehlivě zaplnil masové hroby několika přilehlých galaxií. Kdo by se však bláhově domníval, že v současnosti je téma lítého ozbrojeného střetu pasé a nejmilitantnějších projevů se na svých demonstracích dopouštějí odpůrci jaderné energie či zastánci přirozených porodů, letmé zhlédnutí libovolné relace televizního zpravodajství by dotyčného rychle zbavilo bláhových představ.

G. W. BUSH VS. ZBYTEK

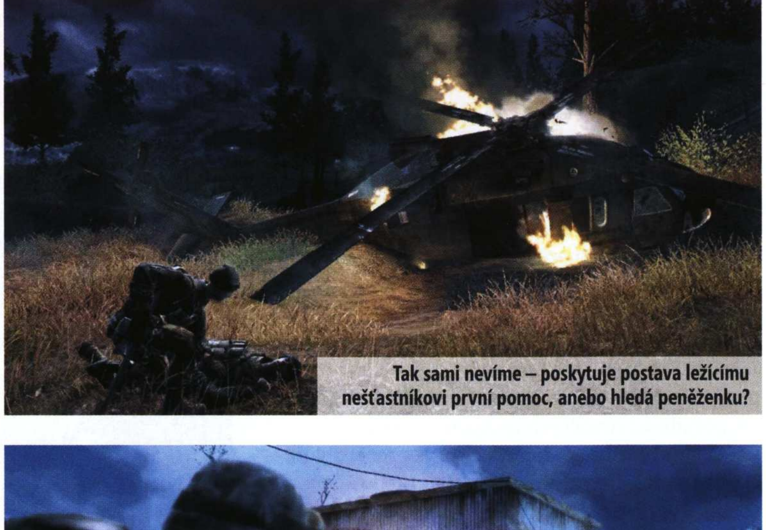
V žádném případě si netroufáme tvrdit, že současný fiktivní bojový konflikt zuřící na Středním Východě by se bez astronomicky vysokých ztrát na (bohudík) čistě hypotetických životech obešel. Pro nás, hráče počítačových her, je však rozhodující fakt, že se společnost Activision skrze vývojářské studio Infinity Ward rozhodla opustit téma i prostředí druhé světové války a ve svém nejnovějším chystaném přídavku do militantní série Call of Duty hodlá virtuálně zpracovat právě současný válečný střet. V takovém samozřejmě nemohou chybět „ti hodní“ (reprezentováni elitní složkou britské armády SAS a neméně udatnými členy americké vojenské rozvědky) uvědomělé střežící všeobjímající ideály svobody a demokracie. V protějším rohu ringu naopak přešlapují uhrančiví snědí asketové zahalení do turbanů s nápisem „I ❤ terorism“ a ověšení suspenzory ve tvaru Sochy svobody.

V pozadí občanské války odehrávající se na rozlehlém území bývalých sovětských republik se skrývají tajemné zájmové skupiny, nicméně informované spojenecké ▸▸

Spolubojovníci přijdou vhod nejen k nostalgickému zavzpomínání na sálavé teplo domácího krbu, akutní výměně spodního prádla anebo jako parťáci do lízaného mariáše. Hrát jako tým je základním předpokladem úspěchu – nejen v multiplayeru.

»Občanská válka má za sebou nejasně zastřené zájmové skupiny, nicméně nitky celého konfliktu vedou ke čtveřici respektovaných bossů nejvlivnějších teroristických skupin.

Varování ministerstva obrany: čpící oblaka hustého štiplavého kouře škodí vašemu zdraví, snižují plodnost, mohou způsobit smrtelná onemocnění plic a obtěžují okolí!



Tak sami nevíme – poskytuje postava ležícímu nešťastníkovi první pomoc, anebo hledá peněženku?

Luna v úplňku, ideální palebná pozice a dostatek munice. Co víc si může hráč přát? Nabité tužkové baterie v ovladači, samozřejmě!

zdroje neomylně vypátraly, že nitky celého konfliktu vedou ke čtveřici respektovaných bossů nejvlivnějších teroristických skupin. Nejzásadnější postavou je přitom ruský ultranacionalista Zachiev – bývalý obchodník se zbraněmi, který se nechal inspirovat stalinistickou vizí o vytvoření neporazitelné sovětské supervelmoci. V rámci „vyšších cílů" se neštítí ani takových praktik jako politických vražd, vyhlazovacích masakrů na civilistech a dalších děs nahánějících hrozeb. A jelikož nesmlouvavý postoj civilizovaného světa velí s proradnými vyslanci zla nevyjednávat, je jasné, že náplní hry nebude duel v importované flashové hříčce „bomba-nůžky-papír", ale maximálně věrná simulace válečného konfliktu s nejmodernější bojovou technikou.

TAKTIKA, VÁŽENÍ, O TU BĚŽÍ

Ráz hry tak oproti předchozím dílům dozná zásadních změn. Důraz na týmovou spolupráci, možnost komunikace s využitím pokrokových technologií, nutnost vydávání neodkladných operativních rozhodnutí (se zcela fatálními následky) a samozřejmě ty nejúčinnější zbraně individuálního i hromadného ničení – to vše bude mít za následek podstatně svižnější tempo hry, než na jaké jsme byli doposud v CoD zvyklí. Aby se ze hry nestala bezmyšlenkovitá „fragovaná", je design misí založen na dramaticky vypointovaných klíčových momentech, které použitelnost bezhlavého pálení na vše živé a neživé fakticky znemožňují.

Cesta vedoucí k úspěšnému postupu vpřed s minimem ztrát vede přes volbu vhodné strategie, důsledné využívání bohatého zbrojního arzenálu, spolupráci s dalšími jednotkami, přesné načasování a synchronizaci navazujících akcí a v některých případech i „obejití" epicentra zuřícího boje a následné napadení nepřítele z nečekané pozice. Podle tvůrců hry by dokonce mělo dojít i na regulérní „stealth" mise, v nichž bude nutné bez vzbuzení sebemenší pozornosti či podezření proniknout do týlu nepřítele a rozpoutat peklo s nezanedbatelnou výhodou překvapení na vaší straně.

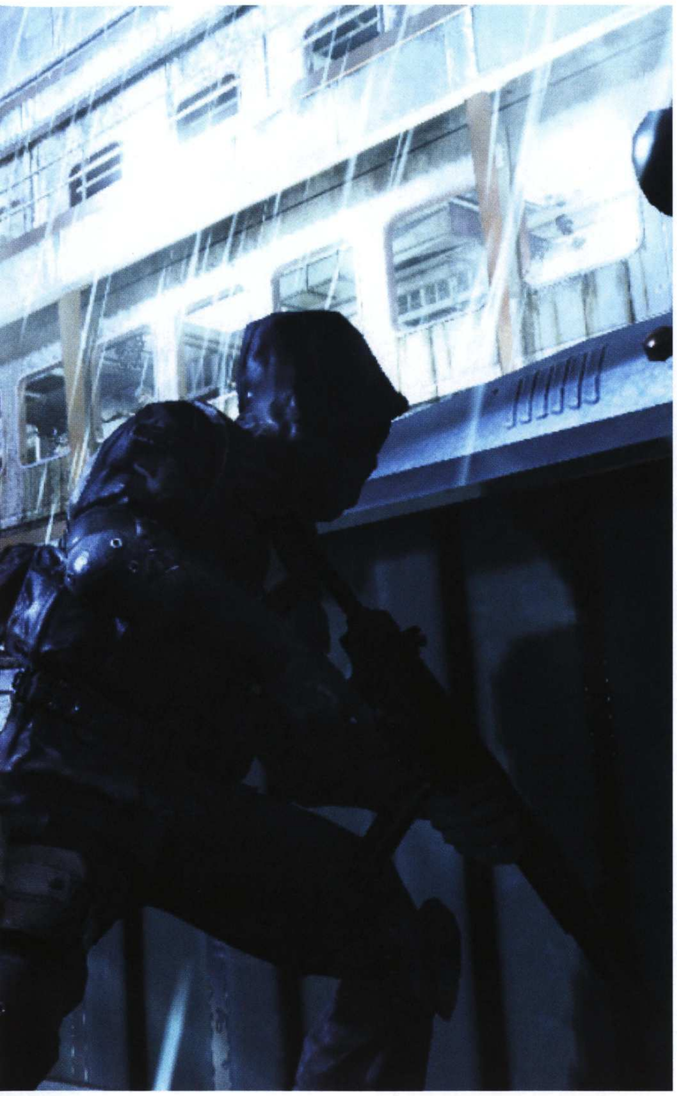
Vkusný přiléhavý overal nesmí škrtit a musí svému nositeli poskytovat maximální pohodlí. Což platí jak pro vybrané modely z vyhlášených berlínských sex-shopů, tak pro vojenskou garderobu!

Na otevřených prostranstvích se vlní trsy fotorealisticky vyvedené vegetace, v ulicích měst se zase prohánějí civilisté a na prádelních šňůrách napnutých mezi domy plápolá schnoucí ošacení.

NEJHEZČÍ HRA E3?

Technická stránka hry je zcela fascinující. Engine pohánějící Modern Warfare byl kompletně přetvořen dle požadavků náročných vývojářů: vystřelené projektily zanechávají stopy (a díry) ve zdech, ohlušující exploze nejenže zahalují okolí do hustého kouře, ale současně v závislosti na síle deformují blízké i vzdálenější okolí. Detailnost a „živost" exteriérů i semknutějších prostor je patrný i z okolních obrázků. Na otevřených prostranstvích se vlní trsy fotorealisticky vyvedené vegetace, nad níž poletují zástupci místní fauny, v ulicích měst se zase prohánějí civilisté (kteří v případě střelby z pln hrdel křičí a instinktivně hledají nejbližší úkryt) a na prádelních šňůrách napnutých mezi domy plápolá schnoucí ošacení. Modely postav (včetně smýkaného příslušenství, jako jsou pásy s náboji, čutory, usárny a další sortiment „nejplnější polní") jsou rovněž vyvedeny s nevídanou péčí a smyslem pro detail. Světelné a částicové efekty pak jenom podtrhují a umocňují působivost vizuální

Pokud má takhle vypadat next-gen grafika současnosti, tak jsme ochotni zvýšený hluk chladících ventilátorů naší konzole shovívavě tolerovat!



stránky hry, která bude s jistotou patřit k jejím trumfům (ostatně ne nadarmo byl Modern Warfare vyhlášen v mnoha anketách graficky nejlepší hrou letošní E3).

Multiplayer se těšil značnému zájmu v celé historii série CoD, čehož si jsou tvůrci dobře vědomi. Stejně jako v druhém dílu Halo i zde budete moci vytvořit uzavřenou nerozdělitelnou skupinku, s níž budete bojovat bez nutnosti zdlouhavého čekání na uvolnění místa na vhodném herním serveru. Hra automaticky vyhledá server nabízející podmínky a pravidla vyhovující vašim představám a bez okolků na něj celou vaši skupinku připojí. Jako odměna za úspěchy dosažené v multiplayeru na vás čeká přístup k bonusovému materiálu: novým zbraním, hodnostem, herním režimům, přičemž název nejslibnějšího z nich „Create-a-Class" napovídá mnohé. Totiž možnost vytvořit si zcela unikátní charakter s kombinovanými herními vlastnostmi. Například odstřelovače obdaříte kromě pevné ruky i rychlým nabíjením apod. Oproti Call of Duty 3 nabídne Modern Warfare možnost současné hry „pouze" šestnácti hráčům, tj. o celých osm méně, ovšem kvantita je v tomto případě vyvážena nezpochybnitelnou kvalitou.

Již nyní, minimálně dobrý půlrok před vydáním hry, přetékají internetová diskusní fóra ostře laděnými příspěvky „Modern Warfare" skeptiků, kteří novému pojetí CoD přejí s nijak netajenými antipatiemi neúspěch. Dá se pochopit, že rozhodnutí Activisionu udělat za druhou světovou válkou důstojnou tečku a vydat se na neprobádanou půdu moderního bojiště se skalním fanouškům nemusí zamlouvat. Všem, již doufají, že se tlustá černá čára po kalkulovaném neúspěchu (ať se tento může jevit sebeméně reálným) změní na tenkou červenou linii, nezbývá, než připomenout citát, jehož autorství je přisuzováno právě nejmenovanému antihrdinovi druhé světové války: „Vítěze se nikdo neptá, zda má pravdu."

KŘÍŽOVÝ VÝSLECH V ZAJATECKÉM TÁBOŘE INFINITY WARD

Přestože jsou práce na CoD4: MW v plném proudu, podařilo se nám posvítit virtuální baterkou do očí zakladateli vývojářského studia Infinity Ward, Grantu Collierovi.

OXM: Jednou z nejvíce fascinujících stránek CoD4: MW je bezpochyby pokročilá technologie. Nač jste obzvláště hrdí?
Vývoji technologie použité v CoD4: MW jsme věnovali opravdu hodně času a úsilí. Naším cílem bylo prolomit hranici a setřít rozdíl mezi pohledem na akční počítačovou hru a například válečné zpravodajství CNN. K tomu přispěla zejména technologie realistického vrhání stínů, jež jsou nejen velmi detailní, ale dopadají i na zmačkané či zvrásněné části oblečení. Pyšní jsme i na efektový systém drobných částic, který je detailně provázán s nasvětlováním herní scény. Díky němu jsme mohli herní prostředí obohatit o motýly, komáry a další poletující hmyz. Nejedná se pouze o kosmetický efekt – pokud například vaši nepřátelé nedisponují noční infravizí, mohou si pomoci vystřelováním světlic, jež jim dočasně pomohou zmapovat okolí. Při nočních akcích není radno podcenit dokonalé maskování – helikoptéry vás pomocí pohyblivého světelného reflektoru mohou velmi snadno vypátrat. Přesvědčivost vizuálního dojmu podtrhují i další efekty jako například padající suť z hroutících se budov.

Všimli jsme si i děr, které po sobě zanechávají letící střely...
Ano – tento efekt náležitě vynikne například v arabských destinacích. Vezmete-li do ruky M429 a řádně rozžhavíte její hlaveň, karoserie automobilů a zdi budov nebudou schopny tomuto ataku vzdorovat. Maximálně realistické!

Dočkáme se pouze skutečného současného zbrojního arzenálu, anebo jste do hry zahrnuli i fiktivní prototypy?
Žádné smyšlené prototypy. Pouze maximálně věrně zpracované skutečné zbraně.

Ve všech CoD hrách inspirovaných událostmi druhé světové války figuroval poradce dohlížející na správnost všech dobových reálií. Jak jste k otázce konzultanta přistupovali v případě CoD4: MW?
Naším odborným poradcem je plukovník Hank Kearsey. Působil v Iráku, kde získal velmi konkrétní představy o válečném pekle doslova z první ruky. Rozhodně je tedy pro roli současného válečného konzultanta tím pravým mužem. Už když jsme v minulosti pracovali na CoD2, měli jsme mnoho nápadů, jaké současné bojové prvky bychom do hry rádi zařadili. Tematicky to ovšem tehdy nebylo z pochopitelných důvodů možné. Když jsme je chtěli po dokončení CoD2 realizovat, přišla velmi zajímavá nabídka od Microsoftu vytvořit titul pro X360. Takže jsme naše plány opět odsunuli, ztrojnásobili počet členů našeho týmu a ponechali je pro CoD4: MW. Po úspěchu CoD2 nám v Activisionu řekli: „Můžete udělat cokoliv, co se vám zachce. Je to jenom na vás". Takže jsme osmnáct měsíců tvrdě dřeli a myslím, že výsledek naší práce tomuto nasazení naprosto odpovídá.

A co možnost vyklánění se zpoza zdí, kterou jsme viděli právě v CoD2? Bude obsažena i v CoD4: MW?
Rozhodně nemáme v plánu tuto funkci do hry zařadit. Hlavním důvodem je velmi omezený počet tlačítek na ovladači.

A téměř na závěr: jakou otázku vám novináři kladou nejčastěji?
O násilí v počítačových hrách.

Dobrá. Tak nám povězte, jaký je váš názor na násilí v počítačových hrách!
Cha cha! Všichni dobře víme, že odpovědnost za výchovu vašich dětí máme ve svých rukou MY!

SOUBOJ TITÁNŮ – COD VS. MOH

Po velkolepém úspěchu, který zaznamenala válečná sága Medal of Honor z dílen Electronic Arts, přispěchala s velmi podobným počinem i společnost Activision. Zatímco série MoH odstartovala svou úspěšnou misi na konzolích (konkrétně na prvním Playstationu) již v roce 1999, Call of Duty si svou premiéru odbylo na poli osobních počítačů o celé čtyři roky později. Není přitom bez zajímavosti, že hned pod prvním dílem Call of Duty stojí podepsáno vývojářské studio Infinity Ward sestávající právě z bývalých tvůrců série MoH, kteří neváhali zradit své „čestné medaile", vyslyšeli „volání povinnosti" a přeběhli na stranu nepřítele. Zatímco první díl CoD byl svému rivalovi podobný snad až přespříliš nápadně (což ve světle uvedených souvislostí není nikterak překvapivé), postupně si série CoD – jistě i díky tomu, že se vydavatel nebál postupně svěřit slavnou značku hned několika vývojářským studiím – našla svou vlastní tvář. Zejména pak v režimu hry více hráčů.

ve zkratce
Civilizace jinak, vyvíjená od nuly přímo pro konzole nové generace. Nabídne intenzivnější zážitek, ovšem zároveň dramaticky sníží herní dobu. Revoluci ale nečekáme.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

VYDAVATEL: TAKE 2/CENEGA | **VÝROBCE:** FIRAXIS GAMES | **DOKONČENO** 50 %
POČET HRÁČŮ: 1–4 | **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: JARO 2008

Sid Meier's Civilization Revolution

Sid Meier se opět vrací k práci hlavního designéra, zlákala ho představa Civilizace pro konzole!

AUTOR: Honza Morkes

SLAVNÍ LIDÉ to mají těžké. Nemohou se volně pohybovat po ulicích (natožpak ve škarpách v podnapilém stavu), nemohou mít děti s normálními jmény, a pokud míra slávy těchto celebrit překoná větší než malé množství, jejich jméno najdete všude – v bulváru, na tričkách nebo na kelímcích od jogurtů (nízkotučných, pochopitelně). Co si budeme povídat – herní průmysl se snaží co nejlépe napodobit reálný svět, a tak vytváří vlastní celebrity. Sid Meier možná nemá mnoho pištících fanynek, ale jeho jméno táhne. Proto jsme ho mohli v posledních letech vidět v názvech veškeré strategické produkce Take 2 s drobnou výjimkou výběru vhodné taktiky v NHL 2K7.

Nic proti výše zmíněným hrám, Sid Meier s nimi však často měl společného asi tolik jako Shrek s jednou tuzemskou značkou tavených sýrů – oba byli na krabičce. To je historie, Sid Meier se opět vrátil k designu, protože Xbox 360 a další konzole nové generace mu umožní realizovat jeho velký sen… přenést legendární Civilizaci na jiné platformy než PC.

KAREL IV.? CHYBÍ!

Civilization Revolution nebude obyčejnou předělávkou hry na konzole, vývoj začíná od nuly, což zároveň umožňuje autorům provést radikálnější úpravy, než by se mnohým fandům série líbilo. Revolution má být přístupnější „civilizačním" nováčkům při zachování dosavadní hloubky. Z toho, co jsme měli možnost vidět na E3, je jasné, že hra bude na jednu stranu líbivější a atraktivnější. To si na druhé straně vybralo daň v délce. Zatímco v minulých Civilizacích trvala jedna hra v průměru půl dne, Revolution umožní dosáhnout vítězství po třech hodinách.

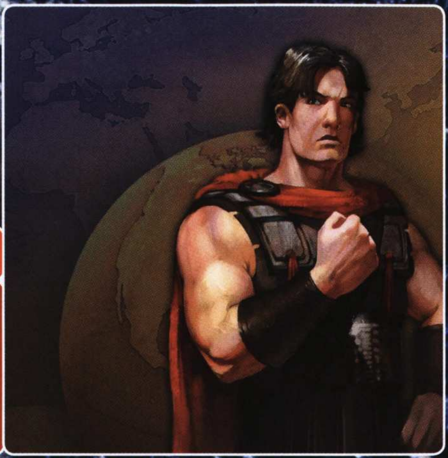
Přesto projdete vším, co znáte z dřívějška. Na začátku si zvolíte jeden ze šestnácti národů, respektive jeho lídra s unikátními vlastnostmi a charakterem. Mezi osobnostmi nechybí Napoleon, Kleopatra, Abraham Lincoln nebo třeba Bismarck. Každý je pochopitelně jiný a v kombinaci s různorodostí národů se můžeme těšit na značnou replayabilitu hry, jíž je ostatně série proslulá. Egypťané zvládají lépe stavbu měst v poušti, zatímco Japonci raději žijí na pobřeží. Některé z bonusů se budou týkat konkrétních historických období, a tak Římany nebude nejrozumnější likvidovat v antice apod.

Tři vojenské jednotky mohou být sdruženy do jedné armády, jež získá zajímavé bonusy a taktickou výhodu.

ČTYŘI CESTY K VÝHŘE

VESMÍRNÉ VÍTĚZSTVÍ

Klasika klasik. Postavte vesmírnou raketu a vydejte se kolonizovat vesmír. Tato cesta si žádá investice do technologií a poté dostatečné kapacity k výrobě vaší verze Discovery.



EKONOMICKÉ VÍTĚZSTVÍ

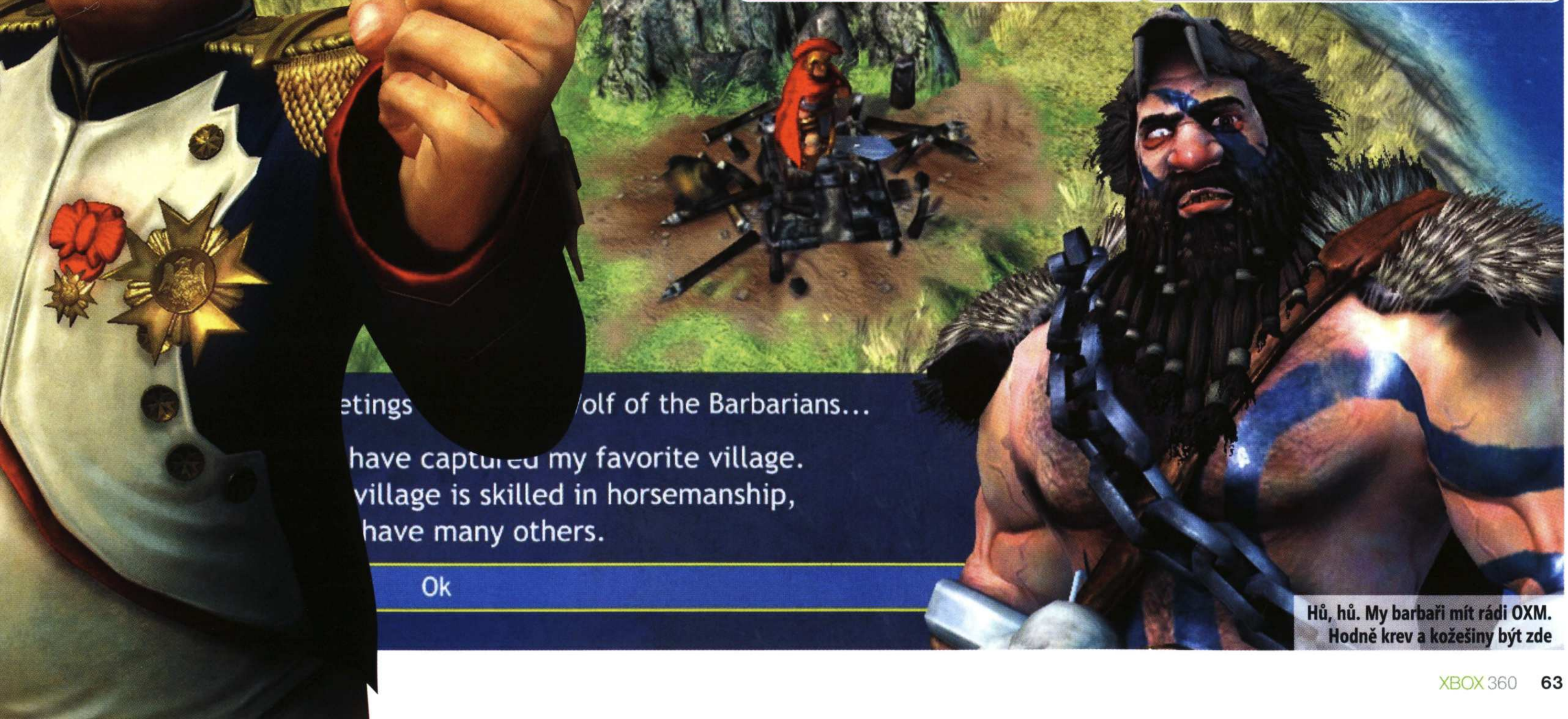
Šance pro všechny MBA a ekonomy konečně najít cestu k Civilizaci. Vytvořte maximálně produktivní ekonomiku a nashromážděte dostatečné množství surovin a kapitálu. Vždyť všechno je o penězích...

KULTURNÍ VÍTĚZSTVÍ

Novinka ze čtvrtého dílu se dočká menší úpravy. V případě sázky na kulturní vítězství se vydáte cestou konvertování protivníkových měst a vytváření říše, v níž se budou koncentrovat všechny význačné osobnosti dané doby. Nejde tedy o vytváření statutu kultovních měst jako dříve.

VOJENSKÉ VÍTĚZSTVÍ

Na co se starat o soupeře? Proč řešit výzkum a další zbytečně složité věci? Kde není soupeř, není výzkum ani ekonomická nadřazenost. A když zlikvidujete všechny své protivníky, nebudete muset studovat ten dlouhatánský a komplikovaný vývojový strom.



Hů, hů. My barbaři mít rádi OXM. Hodně krev a kožešiny být zde

»Je sice fajn, že jste se rozhodli dobýt vesmír, ale pokud vidíte, že protivník zcela dominuje kulturní oblasti, musíte své plány přehodnotit.«

UDĚLÁM PRO VÍTĚZSTVÍ COKOLI
Pozvolné putování historií od pravěku po futuristickou společnost je pochopitelně zpět a s ním i motivace v podobě podmínek vítězství. Můžete jako obvykle postavit vesmírnou raketu a vydat se kolonizovat vesmír, nechybí ani možnost vymýtit mapu od nepřátel a získat slávu jako vojevůdce. Kromě toho můžete dosáhnout ekonomického nebo kulturního vítězství. Podobnou nabídku známe již z dřívějška, změnila se ale logika hry. Na rozdíl od předchozích dílů nepovede k úspěchu rozhodnutí na začátku a následné dogmatické dodržování plánu, který vede k nejrychlejšímu vybudování raketoplánu.

Dynamiku dodají hře ukazatele aktuálního skóre, které prezentují, jak daleko máte vy i vaši soupeři ke splnění vítězných cílů. Je sice fajn, že jste se rozhodli dobýt vesmír, ale pokud vidíte, že protivník zcela dominuje kulturní oblasti, musíte své plány přehodnotit. Zkuste poškodit jeho města, unést významné osobnosti, které dopomáhají k pokroku, atd. Změna strategie uprostřed hry by neměla být rezignací na vítězství, ale relevantní taktickou variantou, k níž se uchýlíte, když vás například přestane bavit hromadění armády nebo zjistíte, že někdo je v dané oblasti mnohem lepší než vy.

MÉNĚ JE NĚKDY VÍCE
Pořád se bavíme o věcech, s nimiž jsou fanoušci série dobře obeznámeni. Jak se tedy dostaneme na čtvrtinovou herní dobu? Zejména omezením velikosti map. Dost bylo obrovských říší, jež hráč prakticky nemohl opustit, protože by do druhého dne zapomněl polovinu důležitých informací. Na co potřebujete deset měst s identickou funkcí chrliče vojenských jednotek? Protože soupeř má obrovskou armádu? V Revolution bude mít místo dvaceti mariňáků tři nebo třeba šest. Změní se tím něco? Tímto směrem tvůrci uvažují.

Nebudete mít desítky měst, jejichž obsluha by zabrala spoustu času, zato těch osm, co vám zůstane, si rozhodně zapamatujete. Každé totiž představuje unikátní architektonický projekt, jenž se mění v reálném čase na základě vašich rozhodnutí. Postavíte pyramidu, ta se stane už z dálky viditelnou dominantou města a stejné je to s dalšími budovami. Budou sice menší, ale proces jejich výstavby i finální podobu sledujete přímo z hlavní mapy. Navíc každý národ má svou vlastní architekturu, takže opravdu rozeznáte egyptské město od Říma.

Totéž se týká vojska. Jednotky získávají zkušenosti, což ovlivňuje jejich vizáž, a vzhledem k bližšímu pohledu, než na jaký jsme byli zvyklí, rozhodně rozeznáte své hrdiny z „bitvy u Káhiry" od zelenáčů, kteří zrovna dorazili z týlu. Revolution asi nebude pro fanoušky série revoluční, ale určitě přinese mnohem osobitější a akčnější zážitek. Pokud vojáci vítězně projdou několika bitvami, postoupí na vyšší úroveň a zároveň s ní získají možnost specializace. Uděláte z nich silné válečníky, nebo raději investujete do vytvoření rychlých průzkumníků? V obou případech rozhodnutí upraví nejen statistiky, ale také vzezření bojovníků. Zdravotníci s bonusy na léčení mají na prsou viditelný křížek, vojáci s bonusem na obsazování měst jsou oblečení v černé a nováčci získají po otrkání bojem zlatavou helmu.

VÝSOSTI, MUSÍME JEDNAT!
Menší zeměkoule znamená (kromě viditelného zakulacení při pohledu do dálky), že se pořád něco děje. Nejdříve vytlačujete z neobsazených oblastí jeden ze tří typů barbarů nebo si mezi nimi vytváříte spojence (tzv. přátelské vesnice vám mohou poradit, kde se v okolí skrývá poklad, nebo darují vojáky), následují první interakce s dalšími národy, výměny, spolupráce, ale také války.

Diplomatická stránka a obecně dialogy prošly zajímavým vývojem, na jehož konci je osobitější projev vladařů i vašich poradců. Při vyjednáváních diskutující zabírají polovinu obrazovky a podle mimiky můžete vyčíst, co si myslí. Dopředu tak lze odhadnout reakce na jednotlivé návrhy. Když zastavíte s ukazatelem na vyhlášení války, protivník může vytasit nůž a výhružně gestikulovat (jestliže jde o silný národ), nebo se ustrašeně skrývat, pokud si myslí, že nemá šanci. Nemůžete-li se rozhodnout, povoláte na pomoc poradce, který z obrazovky odstrčí státníka a nabídne řešení. Civilizace tím trochu ztrácí na vážnosti, ale určitý styl a hravost jí upřít nelze.

Záhadou zatím zůstává správa měst, o níž tvůrci ani přes opakované dotazy nechtěli nic konkrétního prozradit. Víme, že zmizí několik „nadbytečných" věcí jako starost o znečištění, výstavba pomocných budov okolo měst a také revoluce, když nespokojenost dosáhne maximálních hodnot. Jak ale bude management sídel probíhat a co z předchozích dílů hry zůstane, není úplně jasné. Firaxis se zaklínají mantrou: „Vše známé se objeví i v Revolution." Uvidíme...

Kratší délka hry umožnila tvůrcům vydat se do oblasti, na kterou dosud nebyl kladen důraz – multiplayer. Sáhnout můžete po hře jeden na jednoho, dva na dva nebo všichni proti všem ve čtyřech. Nejzajímavěji rozhodně vypadají týmová klání, protože v rámci aliancí jsou sdíleny technologie a divy světa, což dává možnost vyniknout mnoha rozmanitým strategiím. Hrát bude možné i přes Xbox Live a autoři slibují věnovat multiplayeru část achievementů. Pokud jste spíše samotáři, určitě vás potěší slíbené updaty (asi hlavně nové mapy) v čele s Game of Week. Tvůrci každý týden zveřejní jednu mapu pro singleplayer a odmění hráče, jenž na ní do sedmi dnů dosáhne nejvyššího skóre.

U Civilization Revolution strávíte zkrátka dlouhou dobu, a proto musí dobře vypadat. Nový engine byl ušit přesně na míru konzolím a plně využívá jejich funkcí. „Fog of War" aneb aktuálně nehlídaná místa na mapě jsou opravdu zakrytá mlhou, vlny se rozbíjejí na pláži, vojáci realisticky pochodují po poli, a když je necháte chvíli v klidu, začnou si pohazovat se zbraněmi, upravovat přilby nebo se rozhlížet kolem. Lesy vrhají stín, siluety lodí se odrážejí na hladině a do toho všeho přicházejí poradci s vlastními nápady nebo novými informacemi. Hra je barevnější, živější a zcela jistě pro nováčky zajímavější.

Co ostřílení veteráni? Mnozí budou určitě zklamáni lehce pohádkovým pojetím nového dílu, ale Revolution nemá navazovat na PC ságu nebo ji nahrazovat. Má být hravějším a veselejším sourozencem pro ty, kteří ocení kratší, ale intenzivnější zábavu. Je to dílko, které donutilo Sida opět se vrátit k jeho nejpopulárnější sérii, aby jí konečně vtisknul styl a odlehčenost, jež známe z Pirates nebo Railroads. Protože hra a hravost by měly mít společného víc než jen kořen slova, no ne?

5 VĚCÍ, KTERÉ ZBOŽŇUJEME NA CIVILIZACI

VÝZKUM
Je úžasné, když můžete několika rozhodnutími ohledně vědy radikálně změnit budoucí podobu hry a směřování vašeho národa.
Jak to bude v Revolution?
Výzkum zůstane jedním z nejdůležitějších aspektů hry, ale technologií bude méně.

ATOMOVKY
S některými lidmi se zkrátka nedomluvíte. A kde dojdou slova, musí přijít na řadu činy. Nebo pár tun uranu s malou rozbuškou.
Jak to bude v Revolution?
Atomovka je jednou z prvních věcí, kterou se tvůrci chlubili. Atomové hřiby budou větší, impresivnější a stejně drtivé jako dřív.

NELINEÁRNOST
Stát se největším vojevůdcem, vsadit na vědecké objevy nebo vytvářet bohatou kulturu? Kouzlo hry se skrývá v rovnocenné roli všech možných cest k vítězství.
Jak to bude v Revolution?
Čtyři různé možnosti, graf, zobrazující pokrok hráčů v dané oblasti, a relevantní možnost změnit stra-tegii v průběhu hry. Co víc si přát?

OTEVŘENOST UPDATŮM
Každý díl následovala lavina updatů, fanouškovských map i utilitek, které přinesly naprosto odlišný zážitek. Do poslední Civilizace dokonce vznikl i patch s českým národem.
Jak to bude v Revolution?
Tvůrci sice slibují stahovatelný obsah, uživatelsky přístupné editory ale na konzolích těžko najdeme.

VYTVÁŘENÍ HISTORIE
Nic nenahradí pocit, když si zvolíte světovou mapu, vyberete Angličany a ukážete těm všem obdivovaným Alžbětám a Viktoriím, že Velká Británie klidně mohla obsadit i Čínu.
Jak to bude v Revolution?
Menší mapy trochu omezí naši megalomanii, ale mapu světa snad tvůrci nezapomenou ani zde.

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- 0 - 60: 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+
www.pegi.info

TURN 10

Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

ROCK BAND

VYDAVATEL: EA	**VÝROBCE:** HARMONIX	**DOKONČENO** 70 %
POČET HRÁČŮ: 1–4	**XBOX LIVE:** 2–4	

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007

Rock Band

Chlast, holky, drogy, peníze... to je to jediné, co vás v roli rockové hvězdy z Rock Band nečeká

AUTOR: Karel Kališ

EVOLUCE GUITAR HERO snad nemohla jít jiným směrem, než který předvádí Rock Band. Jak zlepšit něco, co je skoro dokonalé? Nabídnete prostě štědřejší porci. Tam, kde vás Guitar Hero nechává lehce ochutnat, jaké by to asi bylo stát se rockovým kytaristou, Rock Band nabízí rovnou celou kapelu skládající se z hlavní kytary, baskytary, zpěvu a bicích.

Takže si rovnou doma vedle Xboxu připravte místo na hezké plastové kytary (dvě vydařené repliky Fender Stratocaster), hezké plastové bicí (s pravými dřevěnými paličkami) a hezký plastový mikrofon. A nezapomeňte si sehnat další tři hezké neplastové kamarády, se kterými stvoříte rockovou kapelu snů. My v redakci už máme role rozdělené (dokonce zbylo místo i na tanečníka) a teď se jen hádáme, zda se budeme jmenovat *rOXMáci* nebo *Špunty do uší, prosím*.

Největší příslib hry pro některé vypadá zároveň i jako největší problém: „Kde seženu další tři členy kapely?", následuje: „Kde zatraceně seženu peníze na všechny nástroje?" S druhou otázkou vám asi neporadíme, ale na první známe odpověď. Rock Band přinese bohatou nabídkou módů, která slibuje zábavu i pro osamělé hudebníky. Těšte se na tři singleplayerové kampaně (pro kytaru, zpěv a bicí), doplněné o tutoriál a možnost volně si procvičit hru na libovolný nástroj.

Hlavní kouzlo se však pochopitelně skrývá ve hře ve více hráčích. Chybět nemají jak kooperativní, tak kompetitivní módy. Partnery pro multiplayerové hrátky můžete rekrutovat offline i online či oba zdroje libovolně míchat. Vy můžete hrát na kytaru, vaše přítelkyně vedle vás zpívat, bubeníka si střihne týpek z Austrálie a basáka třeba zase děda z Islandu. Hudba spojuje.

JAK SE DĚLÁ HUDBA

Základní herní principy Harmonix nemění – není k tomu jednoduše důvod. Obrazovka Rock Band na první pohled jako by z oka vypadla Guitar Hero, jen je rozdělena do čtyř sekcí. Tři z nich jsou stylizované do podoby hmatníku kytary a hrají podle nich bicí, kytara a basa. Jako ve většině hudebních her jezdí na obrazovce barevné symboly v rytmu dané skladby a vy podle nich musíte mačkat správná tlačítka (kytary) nebo bušit na správné plochy (bicí). Zpěv převzali tvůrci ze svého předchozího dílka jménem Karaoke Revolution. Na horní části obrazovky běží text a linka ukazující, nakolik se váš hlas přibližuje melodii. Mikrofon

Zajímá vás cena? Na stránkách některých amerických obchodů je předběžná cena celého balíčku stanovena na 199,99 dolarů (tedy bratru nějakých 5 000 Kč). Rock prostě není zadarmo.

ve zkratce

Harmonix jdou na věc pěkně krok za krokem. Guitar Hero vás navlékl do role rockového kytaristy, Rock Band vám umožní rovnou vytvořit celou kapelu. Ovládněte kytaru, basu, bicí nebo mikrofon, a to klidně i s přáteli přes Live.

ŠKOLA ROCKU

Hrajte, jako byste měli v rukách pravé nástroje.

KYTARA
Stará známá z Guitar Hero II. Opět zde hrajete brnkáním a současným mačkáním barevných kombinací tlačítek na krku kytary. Novinkou se stala další pětice tlačítek umístěná blíž k tělu kytary pro sóla a možnost nakloněním nástroje vrátit do hry vypadlé hráče.

BASKYTARA
Co se týče herních mechanik, na baskytaru se hraje stejně jako na kytaru. Vlastně je to i ta samá plastová kytara. Baskytara má být jediným nástrojem bez samostatné kampaně pro jednoho hráče, protože by prý byla příliš jednoduchá.

MIKROFON
Pokud znáte Karaoke Revolution, jedno z předchozích dílek Harmonix, zpěv vás nikterak nepřekvapí. Na horní části obrazovky běží linka, jež ukazuje, nakolik se váš hlas přibližuje melodii. Pokud zrovna nebude co zpívat, poslouží mikrofon i jako tamburína nebo zvonec.

BICÍ
Máte bubny? Tak bubnujte. Bicí vám jako jediný nástroj v Rock Band dovolí hrát v určitých pasážích zcela volně. Tvůrci tvrdí, že pokud mistrně ovládnete bicí na nejtěžší obtížnost, může z vás obrazně řečeno být nový Ringo Star (stačí si jen zajít na plastiku nosu).

Tutoriál: Ov-čá-ci, čtve-rá-ci

»Vy můžete hrát na kytaru, vaše přítelkyně vedle vás zpívat, bubeníka si střihne týpek z Austrálie a basáka třeba zase děda z Islandu.

Hlavně zase neprokopnout buben

Pořádná kytara na takovou slečinku

obsahuje fonémický detektor, jenž zaznamenává jednotlivé souhlásky a samohlásky.

Podle toho, jak se vám daří trefovat jednotlivé symboly a zpívat, sbíráte body do společného skóre. Násobitelé bodů a stará známá „Star Power" se počítají zvlášť. Kromě tradičního krátkodobého zjednodušení hraní poslouží „Star Power" i k navrácení vypadlých hudebníků zpátky do hry.

Pro nováčky to celé zní jako blbina, proč bych hrál na nějaký plastový křáp, když se můžu učit na skutečné nástroje? Jenže stačí nějakou podobnou hru vyzkoušet a zjistíte její kouzlo. Je to jako hrát na skutečné nástroje, aniž byste museli strávit stovky hodin cvičením. Pravda, pokud chcete zvládat hru na nejvyšší obtížnost, desítkám hodin cvičení se nevyhnete.

LET'S ROCK!
Díky podpoře vydavatelů z MTV Games získali Harmonix přístup k široké nabídce hudby, což pochopitelně hodlají využít. Tvůrci se snaží získat co největší počet master track, tedy skladeb hraných původními kapelami, nikoliv jen přezpívané verze. V současné době mají podepsané smlouvy s pěti velkými nahrávacími společnostmi: EMI Music, Hollywood Records, Sony BMG Music Entertainment, Universal Music a Warner Music Group's Rhino Entertainment.

Kompletní seznam všech skladeb pochopitelně stále není hotov, zcela jistě si z něj však vybere každý milovník rockové hudby. Stačí zmínit jména jako Mettalica, The Who, Nirvana, Black Sabbath, Foo Fighters nebo David Bowie. Neváhejte, nachystejte si černé kožené bundy a další propriety „pravého" rockera a těšte se na podzim, kdy získáte možnost založit si vlastní vytouženou kapelu.

True Crime: NYC dává najevo, že do městské džungle patří také Puma

Reklama

Herní průmysl dosáhnul dospělosti a nakazil se reklamní nemocí od ostatních médií

AUTOR: Martin Zavřel

JSTE MASTER CHIEF, nejdrsnější zelený skafandr, jaký kdy zachraňoval lidstvo před mimozemšťany. Ženete se bojištěm plným zuřivých protivníků, v každé ruce jednu automatickou zbraň, pálíte na všechny strany. Náhle se ozve suchá rána, jakási síla škubne vaším tělem. To ostřelovač, o jehož přítomnosti jste doposud neměli tušení, zahájil palbu. Ukazatel zdraví klesne, ozve se typický výstražný signál nefunkčního štítu... a do toho vám měkký ženský hlas počítače zabudovaného ve vaší helmě podá informaci: „Uvolňuji čtyři miligramy Paralenu do krevního oběhu pro zmírnění stresové zátěže způsobené zraněním." Chvilku poté se štít brnění s charakteristickým bzučením obnoví... jenže zároveň uslyšíte tiché zanotování notoricky známého reklamního sloganu ze sluchátek přilby: „Duracee-ee-eell." Otočíte se, abyste unikli z otevřeného prostranství – a vběhnete přímo pod kola nepřátelského tanku. Obrazovka potemní... a vzápětí se rozzáří logem Raiffeisen pojišťovny. Kultivovaný mužský hlas zadeklamuje: „Nahrání posledního dosaženého checkpointu sponzoruje Raiffeisen. Nejen vesmírný mariňák ocení kvalitní pojištění!"

Připadá vám popsaná vize reklamní invaze do světa videoher jako přehnaný vtip? Myslíte si, že nemůžete v pokračování Oblivionu narazit na obchod se značkovými bylinnými čaji Teekanne? Pak byste se měli probrat z naivity. Herní průmysl byl dlouhou dobu reklamním byznysem relativně nedotčen, ale věk nevinnosti právě skončil. Jistě, jde o novou záležitost a sám jsem měl docela problémy při hledání podkladů pro tento článek. Přesto je reklama ve hrách již zde – a to ve velkém stylu. Jde o nový, nicméně obří a seriózní byznys, jenž má podle analytiků dosahovat koncem roku 2011 obratu dvou miliard dolarů. Pamatujete, jak v kinech před filmy bývaly reklamy na všemožné nesouvisející produkty? Za nějakých pět let budeme zřejmě s podobnou nostalgií vzpomínat na časy, kdy reklama nebyla přítomná v každé komerční hře. Hlavní otázkou přitom zůstává, jakým způsobem se hry po této masivní invazi promění.

BUDOUCNOST JE TEĎ

Není ale potřeba dívat se pět let do budoucnosti nebo přemýšlet nad číselnými

„Otevřít obchod je snadné. Udržet jej otevřený je umění." Čínské přísloví.

Tony Hawk potřebuje mobil, který něco vydrží. Třeba Nokii

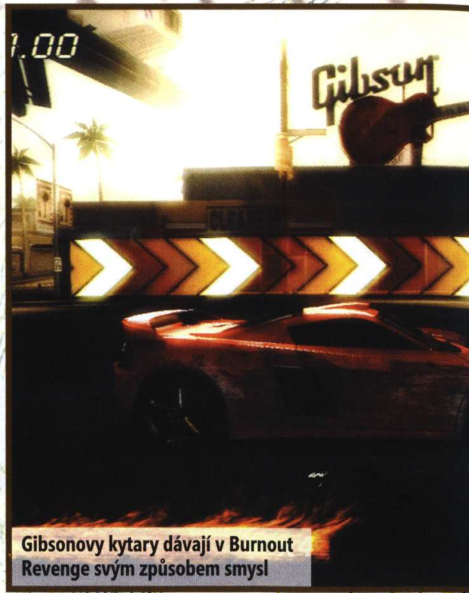
Sam Fisher se maskuje také pachově, jeho značka je Axe

ve hrách

odhady analytiků. Letošní rok zaznamenal na poli reklamy ve hrách mimořádný pohyb, ale její nástup proběhl již dávno předtím. V roce 1978 Scott Adams naprogramoval do své textové hry Adventureland zřejmě první in-game reklamu – a to na svoji další hru, Pirate Adventure. Počátek seriózních reklam od třetí strany (tedy nikoliv od výrobce nebo vydavatele hry) lze vystopovat v roce 1994, kdy bylo možné vidět ve hře FIFA od EA billboardy Panasonic a Adidas. Roku 1996 firma Bawls zaplatila reklamu na Red Bull ve hře Wipeout ještě předtím, než byl nápoj uveden na americký trh. V nedávné minulosti jsme mohli vidět plakáty Puma v True Crime: NY, propagaci Nokie v Tony Hawkovi nebo Splinter Cell, Axe poutač v Rainbow Six Vegas, kytary Gibson v Burnout Revenge a Guitar Hero nebo reálné džípy v Tomb Raider Legend. Od jednoduchých billboardů reklama postupně získala nový rozměr – přes volitelné značkové vybavení v Tony Hawkovi až po celé obchody se zbožím určitých značek v Test Drive Unlimited.

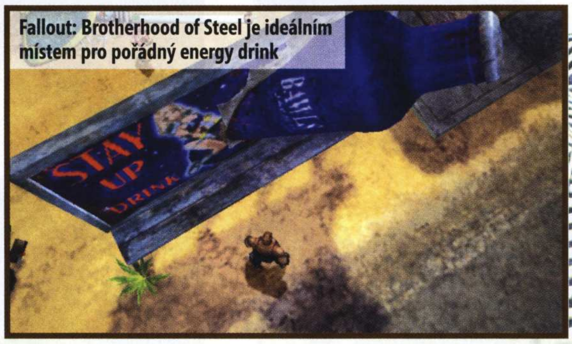
A to nemluvíme o čistokrevných reklamních hrách. Americký řetězec fast-food restaurací Burger King prodával jednoduché reklamní hry za 4 dolary ke svým menu. Prodal jich 3,2 milionu, přičemž zároveň zaznamenal nárůst odbytu jídla o 41 %. Není sporu, že se firma prosadila u nové skupiny zákazníků a zároveň navýšila prodej svého zboží. Samozřejmě, výrobou reklamní hry sice vlastník značky získá kontrolu nad jejím obsahem a mírou expozice reklamy... nicméně riskuje také

Tomb Raider: Legend. Tady legendy řídí skutečné Jeepy



Gibsonovy kytary dávají v Burnout Revenge svým způsobem smysl

Série Tony Hawk je proslulá agresivním product placementem



Fallout: Brotherhood of Steel je ideálním místem pro pořádný energy drink

DOHAZOVAČI

Již nyní ve světě funguje několik velkých firem zaměřených výhradně na vyhledávání, zprostředkování a implementaci reklamy do her.

MASSIVE INCORPORATED
Microsoft opět útočí, v tomto případě odkoupil firmu Massive za sumu 200 milionů dolarů. Očividně věděl, co dělá, jelikož tato trefně pojmenovaná společnost dostala na starost některé z největších světových značek, mezi než patří např. Coca-Cola, T-Mobile nebo Honda. Jako jediní také disponují povolením dohazovat dynamicky měněné reklamy do her pro Xbox 360. Doposud spolupracovali s dvěma tucty vývojářů a vydavatelů.
Zásah: Automaty na dietní Sprite a plakáty na film Ostrov ve Splinter Cell: Chaos Theory.

ADSCAPE MEDIA
Do hry se zapojil další gigant. Tentokrát je novým vlastníkem reklamní firmy společnost Google, kterou zakoupení AdScape přišlo na 23 milionů dolarů. Zřejmě jde o dobrou investici, neboť firma vyvinula technologii schopnou kromě jiného např. měnit obsah reklamy v závislosti na geografickém regionu. Zatím nebyla oznámena žádná konkrétní zakázka, ale s Google u kormidla to jistě bude stát za to.
Zásah: Nevyhnutelně přijde.

IGA WORLDWIDE
Zrodila se spojením tří menších firem. Sídlí v New Yorku a patří k těm služebně nejstarším, na kontě má klienty jako Intel, Burger King nebo Red Bull.
Zásah: Billboardy na dokumentární TV seriál „Zbraně budoucnosti" ve hře Battlefield 2142.

DOUBLE FUSION
Tři roky stará firma vedená bývalým ředitelem Gamespot.com Jonathanem Epsteinem. Kromě jiných již spolupracovala s firmami Ubisoft, Eidos, THQ nebo Midway. Aktuálně podepsala exkluzivní smlouvu na reklamu do devíti her 2K Games, kterou si zajistila většinu 2K8 sportů.
Zásah: Jeepy v Tomb Raider Legend.

ukuchtění nehratelné břečky. Úspěch Burger King navíc podpořil jednoduchý fakt, že samotné restaurace poskytly ideální fyzické odbytiště hry. Ne všechny reklamní hry musí ale být vyrobeny pro zisk, jak dokazuje například propagační titul Světového potravinového programu Spojených národů.

MÁME SE BÁT?

Tradičně ohromně výdělečné reklamní agentury vybavené zástupy vysoce kreativních a vynalézavých lidí urputně hledají nové cesty k zákazníkům. Ty staré již nefungují tak spolehlivě, lidé si např. televizní pořady nahrávají na DVD rekordéry a reklamy pak pohodlně stisknutím tlačítka přetáčí (pokročilé přístroje dokonce umí automaticky pozastavit nahrávání během reklamního bloku). John Wanamaker, otec moderního marketingu, řekl: „Půlka peněz, které vrazím do reklamy, je promrhaná. Problém je, že nevím, která půlka to je." A tak reklamní agenti sedí ve svých zasedačkách a mudrují: „Safra, ti produktivní lidé mezi 18 až 34 lety už nečtou noviny jako dřív, rádio nahradily mp3 přehrávače, na internetu reklamní bannery všichni ignorují... kdyby tak existovalo nějaké zábavní médium, kterému by poctivě a intenzivně věnovali pozornost alespoň pár hodin týdně!" Potom se podívají na analýzy masového herního trhu od agentur typu ESA – a najednou mají jasno.

Je pravda, že část cílové skupiny – především hardcore hráči – na invazi reklamy hlasitě nadává – alespoň na herních fórech. Pak to ale odborník na slovo vzatý, ředitel product placement divize Ubisoftu Jeffrey Dickstein, okomentuje slovy: „Každý má právo na svůj názor, ale je potřeba brát v potaz spíše postoj většiny." A je opět klid. Jeffrey samozřejmě ještě přihodí příslib, že jeho lidé sledují reakce hráčů, a pokud se dopustí nevhodného vložení reklamy do hry, náležitě se z toho poučí pro příště. Jenže... dá se reklamnímu agentovi v tomto ohledu věřit? Největší obava je samozřejmě z nešikovného umístění. Nikdo se nechce v Pánovi prstenů zastavit během cesty do Mordoru v McDonaldu místo ve stylové hospůdce.

NOVÁ GENERACE

Dnes jsou to plakáty nebo automaty s nápoji. V blízké budoucnosti ale interaktivní povaha her nabídne kreativním reklamním agentům mnohem zajímavější způsoby, jak svůj produkt ve virtuálním světě prezentovat.

VIRTUÁLNÍ PRODAVAČI
Neboli A.I. Adboti. V zásadě půjde o prostředek, kterým hra kontextově reaguje na vaše chování. Pokud upadnete v další hře se jménem Tony Hawk v názvu, možná se k vám kamarád skejťák nahne s nabídkou náplastí určité značky.

NÁVAZNOST NA REALITU
Jde o jeden z nejdůležitějších cílů reklamních agentur – najít způsob, jak prakticky spojit virtuální reklamu s reálným světem. Třeba vám návštěva McDonaldu ve hře poskytne kód, díky kterému dostanete ve skutečném světě hranolky k menu dle svého výběru zdarma...

VÍCE BONUSŮ
Jedná se o takzvané „Easter Eggs" – schované vychytávky ve hrách. Případně může jít také o postupem či specifickými činnostmi odemykatelné galerie apod. v hlavním menu hry. Hříčka s Axe v Rainbow Six Vegas funguje tak dobře, protože ji musíte najít, aktivovat a výsledek je navíc zábavné sledovat. Takových jistě přibude.

VIDEO REKLAMY
Stále větší výkon strojů, zvyšující se kapacita herních médií a zrychlující internetové spojení vytváří ideální zázemí pro implementaci klasické video reklamy do her (aktuálně nabízí hra The Darkness hodiny různorodé TV show v televizích rozmístěných po herním prostředí). Doufejme, že budou zvoleny krátké bloky v televizích někde ve výloze herního obchodu a ne klasické přestávky mezi hraním jako u komerčních televizních stanic.

DYNAMICKÁ REKLAMA
Již nyní nabízejí online hry možnost průběžného vyměňování plakátů v herním prostředí. Například rozhraní Xbox Live služby obměňuje reklamní bannery. V budoucnu ale nebude chybět možnost prohazování plnohodnotných 3D objektů. Snad se nám nestane, že jednoho dne ráno najdeme ve virtuální garáži své oblíbené hry zaparkovanou Škodovku místo Ferrari, které tam stálo ještě den předtím.

Burger King a jeho nevonící trůn

„John Romeo z vás udělá svoji děvku." Propagace hry Daikatana z roku 1997.

IDEÁLNÍ ZPŮSOB

Přední vlajkonoši nového byznysu (jako je Microsoftem vlastněný Massive) slibují, že reklamy ve hrách nebudou rušit. Naopak, budou prý hru obohacovat tam, kde to dává smysl a odpovídá realitě: např. billboardy uvnitř virtuálních sportovních stadionů nebo v ulicích her ze současnosti. Ubisoft byl v poslední době obzvláště úspěšný při lovu velkých reklam a jejich umisťování. Nový mobil Sony Ericsson dával ve Splinter Cell: Chaos Tomorrow smysl, ještě větší byla legrace s deodorantem Axe v Rainbow Six Vegas (reklamu zvídaví hráči a fanoušci vyloženě hledali, aby jejím rozstřílením spustili v okénku cross-comu sérii vtipných nepovedených záběrů z výroby hry). Producent RS Vegas, Alex Parizeau, přiznal, že když grafici v jeho týmu zkoušeli do hry vyrobit falešné reklamy, tak to místy vypadalo divně a nereálně. Proč tedy nedat do reálného prostředí hry skutečné reklamy? Zvlášť když je možné nechat agenty a právníky, aby to zařídili – a přinesli pro vývoj další prostředky. Náklady na hry současné generace výrazně vzrostly, je třeba hledat alternativní cesty, jak taková velkolepá díla zaplatit. Pečlivé užívání marketingu může obohatit hráče díky lepšímu financování zázemí vývojářů hry, jež se na její kvalitě následně odrazí.

Správně využité reklamy si hráči často ani nevšimnou – lidé hrající RS Vegas si nemuseli vůbec uvědomit, že se během přestřelek v ulicích kryjí za reálné vozy Dodge. Firma DaimlerChrysler zkrátka uzavřela smlouvu s Ubisoftem. Tvůrci prohlásili, že sice mohli vyrobit napodobeniny reálných vozů, zřejmě by však vypadaly divně – nejsou přece designéři automobilů. Proto byla mnohem logičtější a všestranně výhodnější volba použít vozy skutečné. V takovém případě ovšem začíná dostávat strach druhá strana, totiž investor: není takto citlivě zanořená reklama příliš nenápadná? U televizní reklamy se snadno měří sledovanost, ale ve hře? Kolik času u toho předmětu hráč strávil? Díval se na něj zpříma, nebo z úhlu? Pokud je v pozdější úrovni, kolik procent zákazníků se tam zaručeně dostane? Technologie Massive počítá jako „impresi" (tedy zasažení zákazníka), pokud u dané věci hráč stráví alespoň deset vteřin. Jasně, hráč tam mohl stát, střílet na inkriminovaný předmět a proklínat jej... což ovšem znamená, že jej na každý pád zaregistroval, že. Nástroje typu GamePlay Metrics umožní tyto věci velmi přesně měřit.

ROZUM PŘEDEVŠÍM

Nové služby jako Xbox Live umožňují měnit reklamu ve hrách měsíčně nebo týdně, například podle aktuálního programu kin. Reklamní agenti, dohlížející na implementaci do her, přitom hledají stále účinnější využití nového média. Pokud vám tenisky určité značky zlepší schopnosti v basketbalové hře, nezvýší to vaši chuť koupit si ty samé boty v reálu? Pokud váš oblíbený akční hrdina řídí Ford, nebudete chtít v tomto automobilu jezdit také ve skutečnosti? Hry nabízejí nástroje pro mnohem rafinovanější formy reklamy, než například televize nebo rádio.

Podle amerického anti-reklamního magazínu Adbusters je průměrný Američan denně bombardován 3 000 až 5 000 reklamními sděleními. Hry by tento stav mohly ještě zhoršit a podlehnout hyper-komercializaci, jako se to stalo televizi, filmům nebo internetu. Jenže na rozdíl od filmového průmyslu, kde už jsme si na lépe nebo hůře skrytou reklamu zvykli, by hráči nemuseli jen tak nečinně přihlížet. Se svými technickými znalostmi a zvykem interaktivně se podílet na výsledném zážitku by mohli zahájit válku anti-reklamních patchů apod. Dobyvatelé této zářivé nové hranice by tedy měli našlapovat opatrně, aby neprobudili spícího tygra. Každopádně bude zajímavé v nadcházejících letech sledovat, zda výrobci a zákazníci najdou rovnováhu... nebo hráči jasně prohlásí: „Vynechejte svoje reklamy z našich virtuálních světů!"

ŠPATNÝ PŘÍKLAD

Reklamní agenti samozřejmě přísahají, že implementace reklamy do her bude citlivá a nenaruší herní zážitek – ideálně ho dokonce naopak posílí. S následujícími příklady se ale ukazuje oprávněnost obav ze strany hráčů.

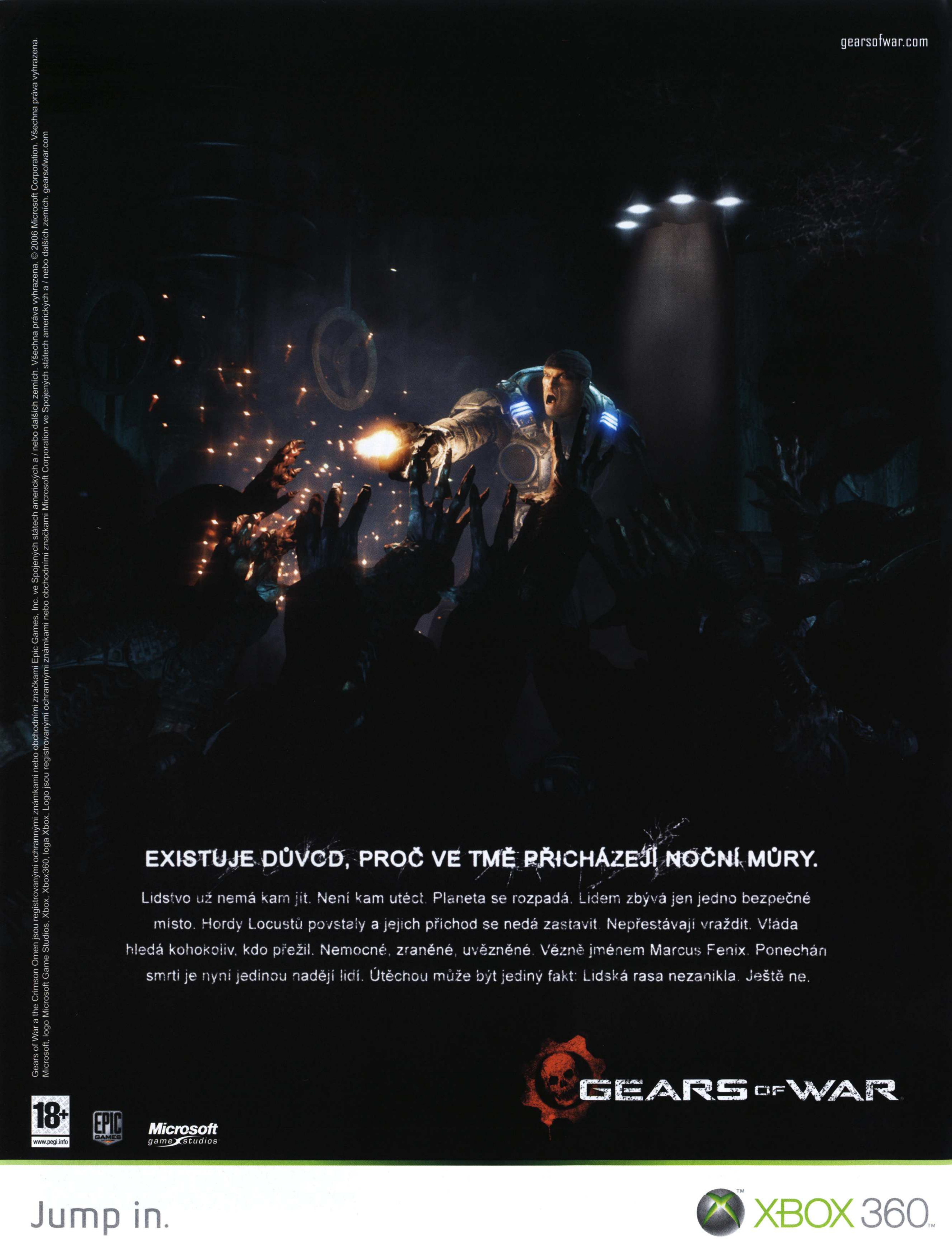
TEST DRIVE UNLIMITED (Xbox 360)
Produkt: Oblečení značky Ben Sherman a Ecko
Vložení reálných značek oblečení – byť do závodní hry – není samo o sobě nic zas tak špatného. Jenže nutnost nasbírat deset jeho kousků pro docílení jednoho z achievementů ve hře poněkud zavání nuceným vyhledáváním reklamy za účelem zvyšování našeho drahocenného Gamerscore.

RLH: RUN LIKE HELL (Xbox)
Produkt: Energetický nápoj Bawls
Pokud si neumíte dost dobře představit, jak může někdo umístit současný nápojový automat do hi-tech futuristického prostředí vesmírné stanice, pak byste si měli zahrát tuhle hru. Reklama působí o to nevkusněji, že hra má velké příběhové ambice a ohání se kromě jiného Shakespearovými citáty.

SNEAK KING (Xbox 360)
Produkt: Restaurace Burger King
Za nízkou cenu a otevřenost reklamního poselství zaslouží série BK her určitý respekt. Nicméně speciálně Sneak King nutil hráče překvapovat virtuální kolemjdoucí vyskakováním z kontejnerů nebo záchodků s nabídkou jídla zdarma. Někdo by měl zavolat policii a hygienu.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY (Xbox)
Produkt: Oblečení a doplňky Puma
Zákazníci reklamních agentur milují, když jejich produkt vývojáři zapojí přímo do hratelnosti. Jenže hledání ztracených tenisek Puma a jejich návrat do obchodu Puma, aby se odemknul bonusový obleček Puma... to už je trochu moc. Navíc situace v kontextu hry nedávala příliš smysl.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT (Xbox 360)
Produkt: Péče o pleť Nivea pro muže
Možná žijeme v době metrosexuálů, ale pokud někdo kašle na jemnost své pleti, pak je to nepochybně drsný speciální agent Sam Fisher (ostatně jen se podívejte na jeho zarostlou image v připravovaném Conviction). Jistě, přípravky Nivea bylo možné najít v hotelovém pokoji, kde nepůsobily nijak nepatřičným dojmem. I tak šlo ale v kontextu dané hry o poněkud nešikovně zvolený product placement.


gearsofwar.com
EXISTUJE DŮVOD, PROČ VE TMĚ PŘICHÁZEJÍ NOČNÍ MŮRY.
Lidstvo už nemá kam jít. Není kam utéct. Planeta se rozpadá. Lidem zbývá jen jedno bezpečné místo. Hordy Locustů povstaly a jejich příchod se nedá zastavit. Nepřestávají vraždit. Vláda hledá kohokoliv, kdo přežil. Nemocné, zraněné, uvězněné. Vězně jménem Marcus Fenix. Ponechán smrti je nyní jedinou nadějí lidí. Útěchou může být jediný fakt: Lidská rasa nezanikla. Ještě ne.
GEARS OF WAR
Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena.
Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360

VÍTEJTE!

Na první pohled je jasné, že tomuto číslu dominují tituly, které nás teprve čekají. Není se čemu divit, díky výstavě E3 jsme měli skutečně o zábavu a obrovský nápor novinek vystaráno. Ovšem to rozhodně neznamená, že rubrika recenzí zůstala na suchu. Naopak, vody v hitovce Bioshock jsme měli až nad hlavu. A to není žádna metafora. Sotva jsme ze však oklepali z šoku, přiřítil se obrovský modrý drak a ukousl nám pěkných pár desítek hodin z našeho spánku. Japonské RPG Blue Dragon prostě za odpoledne nedohrajete, to je fakt. Ve stínu (u Blue Dragon doslova) těchto dvou herních gigantů trochu zapadly ostatní tituly jako filmoví Transformers a Ratatoulle či závodní Nascar. To však neplatí pro lavinu zajímavých arkádovek, kterým vévodí bombastický Bomberman Live, brutálně sportovní Speedball 2 a nadzvukově rychlý Sonic the Hedgehog. Než dorazí všechny podzimní pecky s Halo 3 v čele, rozhodně se nudit nebudete!

Karel Kališ

ROZCESTNÍK RECENZE

XBOX 360™ RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8–10	**JASNÁ VOLBA** Hra, která vám nesmí ujít
6–7	**KVALITNÍ ZÁBAVA** Na špičku stále něco chybí
4–5	**ČISTÝ PRŮMĚR** Počkejte na zlevněnou edici
2–3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY** Nemá smysl se jim věnovat
0–1	**TOTÁLNÍ ODPAD** Radši si uštrikujte svetr

Bioshock 8
Zadržte dech, ponořte se pod hladinu oceánu a pojďte umřít do utopického města Rapture. Vyděsí vás a zároveň uchvátí nové dílko od tvůrců System Shocku 2 stejně jako nás? To se vsaďte!

Blue Dragon 74
Majitelé původního Xboxu si stěžovali na nedostatek japonských RPG. Odpovědí se stalo získání samotného tvůrce Final Fantasy, aby jedno takové pro X360 ukuchtil.

Stuntman Ignition 78
Chtěli jste někdy vyzkoušet kariéru pravého automobilového filmového kaskadéra, ale bojíte se, že máte nízkou životní pojistku? Stuntman Ignition je přesně tou hrou pro vás.

Transformers: The Game 80
Z dětství známí obří skládající se roboti plánují ovládnout stříbrná plátna v monumentálním akčním spektáklu, což znamená, že herní verze vykukuje zpoza rohu.

Ratatouille 82
Pravda, sice se až zbytečně často stravujeme v McDonaldu, ale jíst jídlo vařené krysou? Jedna taková prožívá kulinářské dobrodružství v novém animovaném snímku i v plošinovce na Xboxu 360.

Nascar 08 83
Projezdili jste Forzu 2 křížem krážem a akčnější Colin McRae DiRT vám nevoní? Co zkusit exotické poježdění?

Arkádovky

Bomberman Live 84
Nejen všichni pyrotechnici ocení novou verzi legendárního metače bomb.

Speedball 2 85
Přemýšleli jste někdy nad tím, jakou bude mít formu sport budoucnosti? Borci z Bitmap Brothers taky..

Sonic the Hedgehog 85
Co je nejrychlejší zvíře na světě? Gepard? Nenechte se vysmát. Přeci modrý nadzvukový ježek Sonic!

Golden Axe 86
Drsoň s obouručákem, amazonka s rapírem a trpaslík se sekerou jsou zpět. Sega vypustila další nesmrtelnou klasiku – Golden Axe.

Missile Command 86
Tři raketová sila na ochranu šesti měst proti nikdy neutuchajícím zkázu dštícím nepřátelským střelám.

Marathon: Durandall 87
Bungie si vždy netykali jen s Master Chiefem a nedělali kolem sebe Halo. V dobách, kdy kraloval brutální Doom, se mu snažili vytvořit protipól na počítačích Macintosh.

Spyglass Board Games 87
A teď něco daleko klidnějšího, deskové hry. Šachy, dáma, reversi a mancala jsou připraveny pro vás.

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ — **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA — **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 — **POUZE NA XBOX 360** Zcela nebo časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE — **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD — **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

BLUE DRAGON
VYDAVATEL: MICROSOFT
VÝROBCE: MISTWALKER/ARTOON
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 24. SRPNA
CENA: 1 899 KČ

DETAILY

Blue Dragon

Dokáže hra, která měla otevřít srdce japonských hráčů konzoli Xbox 360, uchvátit i nás? Předpoklady k tomu rozhodně má!

AUTOR: Karel Kališ

BYLO NEBYLO, před dávnými a dávnými časy si prastará super civilizace dokázala podmanit magii a zároveň i stroje – ale potom z ničeho nic zmizela. Mnoho let se převalilo jako hladová vlna rozbouřeným oceánem a důvody náhlého úpadku prastarého národa zůstaly zapomenuty. Náš příběh začíná v maličké vesničce jménem Talta, ležící v zapadlém koutě světa, kde se posledních deset let každoročně objevuje zlověstné fialové mračno přinášející zkázu, smrt a utrpení...

Mícháte si kyselé okurky se šlehačkou? Dáváte si ke špagetám vanilkový puding? Ne? Připadá vám to nechutné? Pak možná ani neskousnete mixování dvou zcela odlišných žánrů, jako je sci-fi a fantasy. Magie, do oceli zakovaní rytíři a obří draci přeci nejdou dohromady s vesmírnými loděmi, střelnými zbraněmi a počítači, nebo ano? A přece, právě s touto zdánlivě nesmyslnou kombinací slaví tvůrci ze země vycházejícího slunce úspěchy.

Tím nechci říct, že západní vývojáři něco podobného nesvedou, ale právě Japonci a podobné národy dokáží skloubit světy magie a technologie s daleko větší elegancí i fascinujícím nadhledem. Ne nadarmo se za jeden z klíčových bodů úspěchu legendární Final Fantasy VII, která znamenala průlom japonských RPG na západní břehy, považuje tento neotřelý mix žánrů. A pokud bych snad měl něco u Blue Dragon – nového Sakaguchiho dílka – vyzdvihnout, je to právě elegance, s jakou dokázal snoubit draky a roboty.

PŘEKROČ SVŮJ STÍN

Zpátky k našemu příběhu. Letos se nebezpečným mračnům a zejména vraždící potvoře jménem zemní žralok hodlá postavit trojice mladých odvážných hrdinů. Tvrdohlavý Shu, jeho rozvážný kamarád Jiro a roztomilá Kluke. Než se však nadějí, ukáže se, že žralok je technologickým pozůstatkem starobylé civilizace, který je přenese k daleko větší hrozbě.

Fialová barva kůže, holá hlava, špičaté uši, přísné hranaté brýle a zlé oči dravé šelmy předurčují podivnou osobu honosící se ještě zvláštnějším jménem Nene jako hlavního záporáka. Jenže, co opravdu chce? Jak se dostal k prastaré, ale zároveň nesmírně technologicky vyspělé létající pevnosti a proč ji chrání armáda robotů?

Otázky se rojí jako včely na jaře a potrvá pěkných pár hodin, než získáte odpovědi, a mezitím pochopitelně vyvstanou otázky nové. Příběh Blue Dragona se vine pomalu a poměrně hodně přímočaře, ale jako každé správné japonské RPG má v zásobě pár chytrých smyček, kliček a dějových zvratů. Nechybí jeho tradiční prezentace v podobě vydařených renderovaných sekvencí, na které je radost koukat.

Na rozdíl od pozdějších dílů Final Fantasy však trvá, než se po hutném úvodu dostanete k další animaci zásadněji posouvající příběh vpřed. Otázkou je, zda to považovat za nevýhodu, protože z mého úhlu pohledu se Final Fantasy až příliš často zvrhávala v dychtivý úprk za další dějovou animací, ve kterém hráči bránila hromada otravných náhodných soubojů. V Blue Dragon nic takového nehrozí, protože za a) bitky v něm nejsou náhodné a za b) soubojový systém je velmi zábavný.

CESTA ZA DOBRODRUŽSTVÍM

Boje probíhají ve dvou hladinách. Za prvé tu máme rozsáhlou mapu světa, na které putujete přes hory, doly, lesy, pouště... dál, jen dál, stále po stopách záporáka Neneho. Za druhé tu jsou klasické tahové bitky v omezených arénách. Po cestě potkáváte spoustu agresivní fauny stvořené geniální (či snad šílenou?) myslí a rukou známého japonského kreslíře Akiry Toriyamy. Narazíte na čtyřoké tygry se zuby z nejhoršího dentistova snu, zubaté motýly a spoustu dalších potvor, které byste dokázali vymyslet jen po aplikování něčeho vysoce návykového a velmi nelegálního.

Až na pár občasných výjimek se můžete většině střetnutí vyhnout, nebo naopak

V Japonsku se za 4 dny prodalo 80 000 kusů, díky čemuž se stal Blue Dragon nejrychleji prodávanou hrou pro Xbox 360.

VZHŮRU DO BOJE

Herní soubojový systém v obraze

Na řadě: V levém rohu najdete detailní záběr na právě aktivní postavu. V tomto případě to je Marumaro, dítě netopýřího lidu. Pokud je vaše postava zraněná, naštvaná či nějak jinak ovlivněná, všimnete si toho v detailním záběru na první pohled.

Ukazatel síly: Čím déle podržíte tlačítko pro útok, tím větší zranění následně způsobí. Ovšem zároveň s tím přijde i později na řadu. Pokud se vám podaří zastavit ukazatel v oranžovém pásmu, účinek se ještě zvýší. Nabíjet se dají i kouzla s tím, že u některých se zvyšuje i oblast účinku.

Další na tahu: Přehledné ikonky zobrazují, kdo se dál dostane na řadu. Takže aktuálně to po Marumarovi budou všichni protivníci, Kluke a Jiro. Bílé čáry na ukazateli síly indikují, kdy přesně se kdo dostane na řadu. Můžete zesynchronizovat svůj útok s dalším členem party, což se občas hodí.

Bitevní menu: Menu příkazů vám dovoluje útočit, bránit se, měnit formace, používat magii, předměty a utíkat. Za taktický ústup do předem připravených pozic nejste nikterak penalizováni, nicméně ne vždy se to podaří.

Životní body: Přehledná tabulka s ikonkou hrdiny vám dává na vědomí, kolik bodů zranění vaše postava ještě může inkasovat, než vypadne z boje. Pochopitelně se dá léčit či oživovat, po bitvě obživne sama. Najdete tu i magické body, aktuální povolání vašeho stínu, indikaci otravy atd.

»Pokud bych měl něco u Blue Dragon vyzdvihnout, je to právě elegance, s jakou dokázal snoubit draky a roboty.

Ani armáda robotů vaše hrdiny nezastaví

zaútočit první (čímž získáte v boji výhodu), či dokonce do boje stáhnout víc nepřátel zároveň. Někteří protivníci se totiž nemůžou vzájemně vystát (třeba takoví vlci vidí v kostlivcích vítanou svačinku), takže se dokáží pobít takřka bez vašeho přičinění. Pokud zrovna proti sobě nic nemají, získáte alespoň před každou další vlnou nějaký dočasný bonus v podobě zvýšení síly, magie atd. Navíc se k soubojům váže i pár achievementů, takže se často přistihnete při nahánění protivníků ve snaze nalákat jich k sobě co nejvíce.

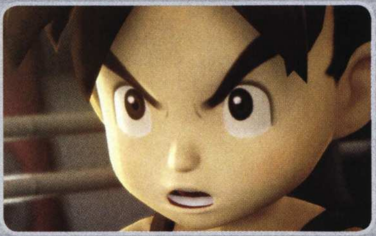
V pozdějších fázích získáte přístup k takzvaným Field skills, kterými můžete protivníky omračovat, zmrazit nebo ty slabší rovnou zničit. Sice se ochudíte o zkušenostní body, ale získáte alespoň polovinu dovednostních bodíků. Když si přidáte fakt, že pod každým druhým šutrákem, spadlým stromem, vykotlaným pařezem a na dalších podobných místech najdete hrst zlaťáků, tretku či lektvar nebo dokonce pár bodů zkušeností, získáte dost zábavy i při pouhém cestování od jednoho čerta k druhému.

DRAČÍ SÍLA

Samotné sekání příšer na jednohubky probíhá v roztomilém retro stylu nastaveném už prvními díly Final Fantasy. Vaše partička stojí na jedné straně obrazovky, budoucí sekaná na druhé, tahy se střídají, meče sekají, zuby kousají a magie spaluje, mrazí, léčí, oživuje a tak podobně. Boje se zúčastňuje až pět duší, tedy celé vaše společenstvo hrdinů, které můžete libovolně zformovat do dvou řad.

BYLO NÁS PĚT

Drak, minotaur, fénix, tygr a netopýr. Ach, pravda, ještě nějaká mládež...



SHU: Typický tvrdohlavý a zbrklý hrdina, který jde první do boje a hrdost mu nedovoluje z něj nikdy utéct. Jediné štěstí, že jeho Stínem je mocný drak – mistrný Sword Master, takže prchat nikdy nemusí.

JIRO: Tenhle vážně se tvářící hoch je expert na uzdravování a bílou magii celkově. Z tohoto důvodu by měl zůstávat v zadní řadě, odkud jeho minotaur může v bezpečí podporovat útočné postavy.

KLUKE: Navzdory faktu, že vypadá jako mladá nevinná holčina, platí Kluke za mistra v oboru černé magie. Její stín fénix způsobuje z celé party největší zranění, ovšem je zároveň velmi zranitelný.

MARUMARO: Žlutá podivnost se špičatou helmou jménem Marumaro ovládá šavlozubého tygra specializovaného na útoky zblízka. Nabít jeho útoky chvíli trvá, ale výsledek stojí za to.

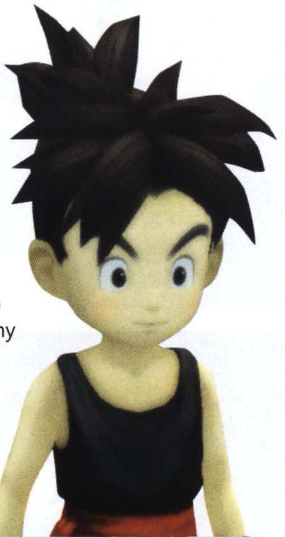
ZOLA: Dvacetiletá Zola je žoldák a zároveň poslední člen vaší party hrdinů. Zná toho hodně o světě a slouží skupině jako průvodce. Její stín má podobu netopýra orientovaného na úskočné útoky.

Výbušný obojek není ideální doplněk pro mladé dámy

Ansábl protivníků také chudostí netrpí, pokud si do boje stáhnete víc skupinek, klidně můžete postupně poměřovat síly až s pár desítkami obludek. Nebo třeba s obzvlášť tuhým bossem. Před každým podobným osudovým soubojem narazíte na checkpoint, takže se nemusíte hned věšet na kabelu od ovladače (majitelé Premium verzí ať se laskavě utlučou), pokud zrovna něco nevyjde dle plánů.

Nápaditou novinkou, oživující jinak tradiční půtky, se stal ukazatel síly, díky kterému můžete přidat úderu nějakou tu účinnost navíc, nebo při kouzlení zvýšit oblast dopadu, ovšem za cenu pozdějšího seslání.

Vizuální atraktivnost je posledním důvodem, díky němuž je radost se bít. Není řeč jen o efektní a dynamické práci s kamerou při jednotlivých úderech a sesílání magie či o neméně pohledném detailním záběru na aktivní postavu v levém horním rohu, ale především o stíny. Ano, stíny vašich postav, které v sobě ukrývají mocná (modrá) magická stvoření. Ve své podstatě se skutečně jedná jen o vizuální pozlátko, protože jsou pouhým znázorněním útoku načrtnutým hrdinou, který je sám o sobě až pateticky slabý.



Aby byl přeci jen vidět nějaký rozdíl mezi pánem a jeho stínem, rozdělili tvůrci vývoj postav na dva prameny. Hrdinové klasicky sbírají zkušenostní body a postupují o úrovně, díky čemuž si zvyšují základní vlastnosti, jako je síla, magie, obratnost atd. Ty se dají následně zvyšovat i pomocí různého vybavení v podobě prstenů, náušnic, náramků a dalších cetek. Stíny se pak zlepšují díky dovednostním bodům. Na začátku každý z nich ovládá jednu třídu (povolání) jako černá magie, bílá magie, mnich, zabiják atd. Postupem času si můžete odemknout další (podpůrná magie, obranář) a profilovat si jednotlivé stíny podle svého vkusu a stylu hry.

Vsadíte na jeden tank vpředu, který bude rozrážet nepřátelské útoky, zatímco zbytek magicky orientované party bude protivníky zasypávat záplavou ničivých kouzel? Nebo zvolíte fyzické útoky? Či snad zvolíte vybalancovanou skupinu? Záleží jen na vás. Seznam všech dovedností najdete detailně popsaný v manuálu, takže v rozvoji postav nemusíte zbytečně tápat, ale vše si můžete naplánovat pěkně předem.

JAPONSKÁ FANTAZIE

Blue Dragon nese jasné znaky trojky slavných jmen, která se na hře podepsala – Hironobu Sakaguchi, Nobuo Ueamtsu a Akira Toriyama. Celkově hra působí na hráče jako pocta RPG hitovkám minulých let. Jde např. o první díly Final Fantasy, Dragon Quest či Chrono Trigger, jen se použilo moderních technologií a výpočetní síly novogenerační konzole. Toriyamův lehce dětský výtvarný styl se snoubil s pokročilými animačními technikami a spoustou vizuálních efektů, díky kterým Blue Dragon vypadá jako pestrobarevný anime film.

Uematsu stvořil hudební podkreslení mixující různé styly a hudební nástroje. Od klasického syntezátoru, přes drsné rify rockové kytary, jednoduché vokálové skladby, monumentální orchestrální skladby s chorálem po vrchol v podobě několika zpívaných písní v čele s heavy metalovou písni Eternity. K té slova napsal Sakaguchi a nazpíval ji Ian Gillian, bývalý člen Deep Purple a Black Sabbath.

Blue Dragon prostě nezapře, že byl stvořen hlavně pro podpoření prodejů Xboxu 360 v Japonsku. Díky tomu nemusí být atraktivní pro velkou část západního publika, ale to nic nezmění na tom, že se rozhodně jedná o podařenou a zábavnou hru, která si najde své oddané publikum.

XBOX 360 VERDIKT

BLUE DRAGON

- ✓ Stylová výtvarná podoba
- ✓ Nápaditý soubojový systém
- ✓ Dlouhá hrací doba
- ✓ Skvělá hudba
- ✗ Možná pro někoho až moc japonské
- ✗ Přímočará, pomalu dávkovaná zápletka

HODNOCENÍ

ROZSÁHLÉ JAPONSKÉ RPG JAKO ŘEMEN. COŽ JE VLASTNĚ ZÁROVEŇ NEJVĚTŠÍ PŘEDNOST I ZÁPOR. Z ČISTĚ ŘEMESLNÉHO POHLEDU SE OVŠEM JEDNÁ O ŠPIČKOVÉ DÍLO.

8.4

10 milionů hráčů na konzoli nové generace

Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.

XBOX 360

STUNTMAN IGNITION — DETAILY

VYDAVATEL: THQ
VÝROBCE: PARADIGM ENTERTAINMENT
XBOX LIVE: ANO, AŽ 8
POČET HRÁČŮ: 1–2
V PRODEJI: OD 31. SRPNA 2007
CENA: 1 799 KČ

Postavte auto na dvě kola a režisér si radostí poslintá megafon. Následně to narvěte do zdi a rejža vás tím megafonem umlátí

Stuntman Ignition

Baví vás dělat pořád dokola to samé s mizivou šancí uspět? Jestli ano, jste blázni, ale Stuntman vás bude bavit. Jestli ne, tak si ho stejně zahrajte: bude vás totiž bavit taky

AUTOR: David Sláma

KDYBYCHOM V REDAKCI vyhlašovali soutěž o nejnesmyslněji těžkou hru, původní Stuntman na PS2 by byl na prvních místech vedle hříček jako Úklid Redakce 2.0 nebo Najdi Baterky do Gamepadu Extreme Edition. Multiplatformové pokračování naštěstí dostal pod křídla nový vydavatel i noví vývojáři. Říkám naštěstí, přestože původní hra nebyla špatná – jen byla určena poněkud úzké skupině hráčů. Takové té skupině s černými latexovými oblečky, bičíky, řetězy, roubíky a... raději popojedeme.

Přestože Stuntman Ignition k vám bude o poznání lidštější než jeho předchůdce, není sporu o tom, že bude vyžadovat poněkud specifický přístup k hraní. Nebudu chodit kolem hořícího benzínu, prostě budete každou část hry opakovat bambilionkrát (přibližně), dokud se z toho nezblázníte, nebo neuvidíte pět zářících hvězdiček. Nebo obojí. Nejhorší (nebo myslíte, že nejlepší?) na tom je, že vás to utrpení bude možná i bavit.

Není ale divu. Ignition vás postaví do role začínajícího kaskadéra, schopného udělat cokoli, z čeho pak slabším povahám v kině zaskočí popcorn. Vaším odrazovým můstkem bude film Aftershock a už v něm hra ukáže, že se s ničím nehodlá mazat. Film vás zavede do prostředí poblíž zuřící sopky, přičemž vaším úkolem bude kličkovat mezi troskami města, kusy lávy padajícími z nebe, lávovými řekami a spoustou řidičů, kteří by z toho pekla taky chtěli pryč.

Do toho ale musíte přesně plnit pokyny koordinátora, abyste zapadli jako poslední kostka puzzle do brilantní choreografie dokonalé zkázy. První dojem z hraní je vůbec kouzelný sám o sobě: víte, že celý záběr stojí na vašem výkonu, ale kolem se děje tolik věcí, že si současně uvědomujete svoji úlohu jako součást precizní práce filmových choreografů.

A tak přesně na čas proklouznete mezi dvěma vozy, uděláte myšku kolem dalšího, střihnete to těsně kolem vybuchující cisterny, prolétnete hořícím domem, dopadnete doprostřed silnice plné jedoucích aut, prokličkujete mezi nimi, najedete na skokánek a zařvete si nadšené wau, jak dopadnete těsně za řeku rozžhavené lávy. Nebo zařvete ještě hlasitěji, když do tekutého pekla žbluňknete. A to je jen začátek.

Na své pouti za filmovou slávou natočíte šest filmů od katastrofických béček přes bondovky až po klony Dukes of Hazzard a podobných šíleností. Usednete za volant sportovních aut, trucků, bugin i hasičského vozu, přičemž chybět nesmí ani motorky. V každém záběru si pak dosyta užijete kvanta nebezpečných situací, ať už je jejich příčinou led, oheň, doprava, šílené skoky, výbuchy či střelba. Občas to odnese nevhodně postavený člen štábu, ale co – pokud je to v záběru, jen dobře.

Podobně různorodá jako úkoly jsou i prostředí. Lávové radovánky vystřídají honičky ve „vykradli jsme San Francisko" městě, abyste se pak mohli podívat i na venkov či kamsi do pouště připomínající středoamerické kaňony. Všude si užijete divokých akcí, výbuchů, skoků a testů svého řidičského umění.

Přitom ale ovládání je hračkou, kde vám stačí levá páčka, plyn, brzda, ručka a akční tlačítko. Navíc jakmile ovládnete trať, najdete i přehršel prostoru pro vlastní

Zapadající slunce, jezírko lehce zvlněné vánkem,ševelení listů stromů – romantika. Taková, že nesmí chybět ani nad hlavami prolétávající motorka

Nejste jediní blázni na placu, kolem bude poletovat spousta jiných – možná i výš a dál než vy

BERLIČKY PRO KASKADÉRY SE SLABÝMI NERVY ANEB PROČ TO CELÉ JDE VŮBEC (DO)HRÁT

Původní Stuntman vynikal svým perfekcionismem srovnatelným jen s Kamilovým nadšením pro úklid, které se objeví tak jednou do roka (třeba když se málem oběsí na kabelech od svých dvaceti Xboxů). Stuntman Ignition naštěstí není další hrou s podtitulem „I ty se staň masochistou!", ale snaží se vyjít vstříc také „normálnějším" hráčům (no neušklíbejte se, i tací mezi námi jsou). A jak to hra dělá?

STRIKES
Jednoduché jak náraz do zdi ve dvou stech v hodině: můžete si dovolit pět přehmatů, než režisér zařve „Cut!!!", vyrve si zbytky vlasů a s krví podlitýma očima se na vás vrhne a roztrhá vás na kousky.

EASY MODE
Jakkoli je slovo „easy" tou největší herezí, jaké se může kovaný hráč dopustit, zde na to zapomeňte. V Easy Mode si můžete dovolit více striků, a i když nakonec selžete, můžete dojet trať do konce. Jen body při úspěchu se vydělí dvojkou (takže z nich zbude půlka ;o)).

HVĚZDIČKY
Poklad na konci duhy, zlaté prasátko po vánočním půstu, milenka po dvaceti letech manželství... ehm, no prostě cíl vašeho snažení, to jsou hvězdičky. Asi jich budete chtít na konci záběru vidět všech pět, důležité ale je, že jen jedna stačí pro postup ve hře.

KOORDINÁTOR KASKADÉRŮ
Vaše nejlepší nápověda; hlas, který vám neustále říká, co je potřeba kde udělat. Jednoduché a stručné pokyny vás jako za ručičku vedou celou tratí a vy je musíte jen plnit. Zní to snadno, ale vy víte, jak to je ve skutečnosti.

ZKOUŠKY
Být kaskadérem vyžaduje umět celou řadu šíleností a k tomu potřebujete trénovat. Trénink je tu od toho, abyste zvládli postavit auto na dvě kola, otočit se při couvání přes ručku nebo se prostě nezabili o první strom u silnice.

OPÁČKO MRKNUTÍM OKA
Pokazili jste to? Po sto padesáté prvé? Neva, na možnost celou trať opakovat nečekáte, nekoukáte na otravné loading obrazovky, prostě zmáčknete knoflík a jedete znova.

»Kolem se děje tolik věcí, že si uvědomujete svoji úlohu jako součást precizní práce filmových choreografů.

dovádění – a právě páchání machrovinek mezi předepsanými kousky je nástroj, jak dostat bodový multiplier do astronomických hodnot a na konci obdržet kouzelných pět hvězdiček. Sice pro postup ve hře stačí jedna, ale vám přeci ne, že?

Jediné, co vám může zkazit náladu (kromě několika desítek opakování jednoho záběru), je grafika, jež vám nevyrazí dech, i kdyby byla na cihle, kterou vás někdo přetáhne po zádech. Jako náplast na bolístku můžete vzít povedený multiplayer s několika nápaditými módy či editor umožňující vyrábět do hry vlastní obsah. Jinými slovy, pokud vám není proti srsti dělat jednu věc stále dokola a pořád ji kazit, Stuntman Ignition vám nabídne parádní zábavu a spoustu úžasných pocitů při hraní i opakovaných záběrech. Jestli vás pouhá myšlenka na opakování něčeho ve hrách děsí, děkuji za dočtení recenze, téhle hře se ale vyhněte.

XBOX 360 VERDIKT

STUNTMAN

- ✓ Brilantní choreografie každého záběru
- ✓ Na obrazovce se pořád něco děje
- ✓ Touha hrát i po desítkách neúspěchů
- ✗ Přes ulehčení velký důraz na přesnost
- ✗ Slabší grafika
- ✗ Hra stojí a padá na „nekonečném" opakování téhož

HODNOCENÍ
KDYŽ JÁ JSEM TO VLASTNĚ CELÉ VYKECAL UŽ NA ZAČÁTKU: TAHLE HRA VÁS PROSTĚ BUDE BAVIT, JDE JEN O TO, JAK MOC SI U NÍ ZANADÁVÁTE.

7.1

TRANSFORMERS: THE GAME

DETAILY

VYDAVATEL: ACTIVISION

VÝVOJÁŘ: TRAVELLERS TALES

XBOX LIVE: NE

POČET HRÁČŮ: 1

V PRODEJI: OD 4. ČERVENCE

CENA: 1799 KČ

Transformers: The Game

A je tu další kousek do videoherní filmotéky. Kdyby se hra Transformers rozdávala v kině jako pozornost k filmu, byl by to jistě hit. Stojí vám ale za dvě tisícovky?

AUTOR: Jiří Škrampal

FILMOVÉ PŘEDĚLÁVKY komiksů si v posledních letech v Hollywoodu vytvořily vlastní, solidně prosperující odvětví. I přes velkou míru nadsázky jsou adaptace neskutečných schopností Supermanů, Spider-manů, Batmanů a jiných manů zasazeny do prostředí reálného světa hraných filmů překvapivě dobře. O pořádný rozruch se postaral režisér Michael Bay, když se rozhodl natočit film na motivy kresleného seriálu Transformers. Ano, řeč je o obřích mimozemských robotech, kteří se dokáží transformovat do podoby různých dopravních prostředků a vedou proti sobě nekonečnou válku. Také máte pocit, že je to ten absolutně nejšílenější námět na film v dějinách Hollywoodu? Ač se to zdálo nepravděpodobné, film se podle všech dostupných informací povedl na výbornou. A jak je na tom hra, jež již tradičně film o pár týdnů předběhla? Dalo by se říct, že beze zbytku splnila očekávání (která byla na bodu mrazu).

Celá hra je rozdělena na dvě kampaně. V první musíte chránit Zemi v kůži (nebo spíše plechu) Autobotů, skupinky transformerů vedených dobrosrdečným náklaďákem Optimusem Primem. V druhé části hry si vyzkoušíte roli zlotřilých Decepticonů, kteří si neberou servítky a po jejich návštěvě zbudou z každého města jen ohořelé ruiny. I přesto, že možnost destruktivní hry za Deceptikony vypadá na první pohled mnohem lákavěji, s nostalgickou vzpomínkou na seriál jsem si vybral Autoboty. Zklamání se dostavilo hned s prvními kroky ve hře. Proč si nemůžu vybrat, za kterého robota chci hrát? Tedy, hra pro to má celkem dobré vysvětlení, příběhová kampaň totiž do jisté míry kopíruje děj filmu, takže by se v určitých momentech měli objevit konkrétní transformeři. Přesto by ale výběr neuškodil. Takhle vám jsou v průběhu hry předhazováni stále další a další roboti, přičemž nemáte sebemenší možnost jejich výběr ovlivnit.

Daleko více znechutí fakt, že za všechny transformery se hraje úplně stejně. I přesto, že má každý jiné zbraně a dokáže se proměnit v jiné auto (vrtulník, stíhačku), zaznamenáte rozdíl maximálně v jejich barvě a tvaru. Je pozoruhodné, že si tvůrci dali tolik práce s vytvářením unikátních zbraní, zároveň však učinili protivníky vůči těmto zbraním imunní. Téměř všichni roboti jsou vybaveni automatickým štítem, od kterého se projektily odrážejí. Jediným východiskem zůstává rozmlátit je ručně, což díky absenci kombo systému

Optimus Prime v akci

Tvůrci z Traveller Tales jsou známí především svojí dvoudílnou ságou LEGO Star Wars.

»Všechno, co máte po ruce, lze použít jako dočasnou zbraň, ať už palmy, semafory, ploty nebo všudypřítomnou civilní dopravu

Rakety jsou vám k ničemu

a jedinému akčnímu tlačítku pro zasazování úderů dokáže unudit i měsíc tlející mrtvolu.

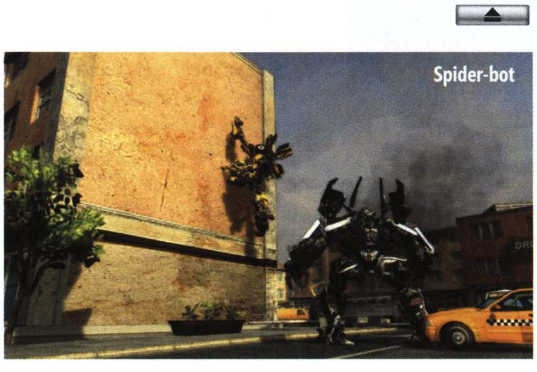
I když celou hru od začátku do konce strávíte tím, že budete mačkáním jednoho jediného tlačítka vlastnoručně likvidovat ostatní roboty, mají „přerostlé plechovky" i své světlé stránky. Přes značnou jednoduchost dokážou bitky gigantických robotů v ulicích města uchvátit. Lví podíl na tom má prostředí, na kterém se vývojáři vyřádili. Nečekejte rozlehlost GTA ani přehršel herních možností. Mimo příběhové mise můžete všehovšudy jen opakovat levely, které jste už prošli, nebo hledat kostičky odemykající (extrémně nezáživné) bonusy. Co si ale zaslouží pochvalu, je míra zničitelnosti prostředí. Všechno, co máte po ruce, lze použít jako dočasnou zbraň, ať už palmy, semafory, ploty nebo všudypřítomnou civilní dopravu. Házet autobusy po okolí má rozhodně něco do sebe.

Všechny náznaky, že by se Transformers dali považovat i za povedenou hru, s přehledem boří kamera a zaměřování cílů. Mlátit kolem sebe hlava nehlava můžete i bez zaměření protivníka, ale pokud po něm jen tak hodíte auto, proletí skrz. Zacílení na nepřátelského robota je chaotickým procesem, přestože se provádí jediným tlačítkem. Problém je v nutnosti najet kurzorem téměř přesně na jeho tělo. Proč vám hra prostě nezaměří nejbližší cíl je velkou neznámou. Když už konečně seberete nějaký předmět s úmyslem rozmlátit ho o někomu o hlavu, často se vám stane, že než nepřítele zaměříte, přijde k vám moc blízko. Ač je to nepředstavitelně frustrující, žádným způsobem už svého transformera nedonutíte, aby zasáhl svůj cíl, i přesto, že ho máte zaměřený. Ve většině případů naštěstí stačí rozmlátit na kousky všechno, co se hýbe. V určitých momentech po vás nicméně hra žádá, abyste někoho cíleně zasáhli. Jelikož jsou všechny zbraně nepoužitelné, nezbývá, než se uchýlit k rutině „seber, zaměř, pokus se trefit, sprostě nadávej".

Celkový dojem nijak nevylepšují ani mise, které se v zásadě dělí na nudné a frustrující. Fandové se bohužel nedočkají ani exkluzivních ukázek z filmu. Na disku najdete jen několik trailerů a filmečky ve hře jsou tvořeny předrenderovanými sekvencemi, které vypadají hůř, než kdyby si je tvůrci střihli v enginu.

Transformers: The Game je narychlo spíchnutá hra, která studiu Travellers Tales příliš slávy nepřinese. Destrukce města sice na chvíli zabaví, ale za každou věc, která ve hře funguje, najdete dvě, které jí posílají ke dnu.

Řádění robotů je horší než velká voda



Spider-bot

Transformers Armada

Je až s podivem, že tak vábivý nápad, jako jsou souboje obřích robotů měnících se v auta, nechal vývojáře tak dlouho chladnými. V roce 2004 vyšla hra Transformers Armada od neznámého vývojářského týmu Melbourne House a mezi fandy způsobila menší pozdvižení. Obrovské lokace, ve kterých jste se mohli volně pohybovat, na svou dobu úžasná grafika, geniální systém minibotů, nekonečné plachtění vzduchem na rogalu a neopakovatelná atmosféra jsou jen některé aspekty, díky kterým se hra stala miláčkem kritiků. I přes vysoká hodnocení se nakonec neprodávala moc dobře a brzy upadla v zapomnění.

XBOX 360 VERDIKT

TTG

- ✓ Jsou to Transformers
- ✓ Bezduchá destrukce pobaví
- ✓ Jinak nic
- ✗ Fádní obsah misí
- ✗ Problémy se zaměřováním
- ✗ Chybějící podpora Xbox Live

HODNOCENÍ

TRANSFORMERS: THE GAME JE HRA, KTERÁ ZA HODNĚ PENĚZ NABÍZÍ JEN VELMI MÁLO MUZIKY. JE PLNÁ CHYB A NEDODĚLKŮ, A I KDYBY NEBYLA, ZBYTEK HRY JEDNODUŠE NESTOJÍ ZA TO.

5.0

RATATOUILLE — DETAILY

VYDAVATEL: THQ
VÝVOJÁŘ: HEAVY IRON STUDIOS
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1–2
V PRODEJI: OD 21. ČERVENCE
CENA: 1 799 KČ

Nechtějte vědět, na co má to lízátko

Ratatouille

Filmové videohry bombardují Xbox 360 s neskutečnou razancí. Má ještě vůbec cenu věnovat jim pozornost? Malý šedivý hlodavec ukazuje, že rozhodně ano

AUTOR: Jiří Škrampal

NEDÁVNO MĚ ZNÁMÍ požádali, abych jim poradil hru pro jejich děti. Z počátečního „žádný problém" jsem se během půl hodiny dostal přes fázi „ono jich vlastně moc nebude" až do finále v podobě zoufalé rezignace. Ač se to zdá podivné, videoherní trh se odklání od publika, které mu v začátcích pomohlo k rozmachu. Hry zestárly s námi, což se většině hráčů sice může zamlouvat, ale staví to do těžké role rodiče toužící hravým ratolestem pořídit další kratochvíli na Xbox.

I když to u nás žádný zákon neošetřuje, jistě se nenajde žádný rodič, který by svému dítku dal do ruky ovladač k naproti běžícím Gears of War. Do jaké míry ovlivňuje brutalita ve hrách dětské chování, je stále velkou neznámou, nicméně nikdo to nechce zkoušet právě na svých potomcích. Co tedy ratolestem pořídit, když budou hodné? Ratatouille se překvapivě ukázalo být výbornou volbou, a to nejen pro ty nejmenší. Hru má na svědomí tým Heavy Iron Studios, který má s filmově-videoherními projekty velké zkušenosti. Stojí například za dvojicí her The Incredibles (Úžasňákovi) pro původní Xbox.

Ratatouille je akční adventura viděná z pohledu třetí osoby s roztomilým krysím mladíkem Remym v hlavní roli, jenž zažívá spoustu problémů kvůli svému mlsnému jazýčku. Hra je standardně rozdělena do několika misí, ve kterých se můžete nestandardně volně pohybovat. V každé lokaci je několik jednoduchých úkolů ke splnění. Hlavní hrdina umí kromě běhání i slušně skákat, ohánět se ocáskem jako zbraní, balancovat na míči, šplhat po trubkách nebo používat deštník jako padák. Možností, jak všechny prvky zakomponovat do skákačky, je nepřeberně a hra je také řádně využívá. V jejím průběhu můžete odemknout celou řadu miniher, které sice potěší, ale nenadchnou.

Pozor na psa!

Složení nepřátel je místy až křečovitě nezávadné. Na začátku jsou vašimi největšími protivníky žlutá načepýřená kuřátka, která jsou tak roztomilá, že se raději necháte složit, než byste je praštili. Nicméně i kdybyste se chtěli vydat na trestnou výpravu proti drůbeži, můžete je pouze na chvíli omráčit, žádné zabíjení se nekoná.

Celá hra je podávaná v elegantním grafickém balení, které se snaží co nejvíce kopírovat svoji filmovou předlohu. Místy je vidět, že by hlodavcům nějaký ten polygon navíc neuškodil, ale drobné detaily jako krásné krysí kožíšky dodávají celé hře správně pohádkový vzhled. Výborné jsou také veskrze vtipné enginové animace, které Remyho patálie ukazují s velkou dávkou humoru i animátorského umění.

Jediným problémem je kamera, která místy dělá neplechu. Můžete jí ale volně kontrolovat pomocí pravého analogu. Ovládání je vůbec jednoduché a intuitivní. V herních možnostech si dokonce můžete nastavit jak vertikální, tak i horizontální převrácení obou os, což je sice drobnost, ale spousta her na to vůbec nemyslí. Ratatouille sice není perfektní, ale svým přístupem, hratelností a stylem strčí do kapsy většinu podobných dílek cílených na dětské publikum.

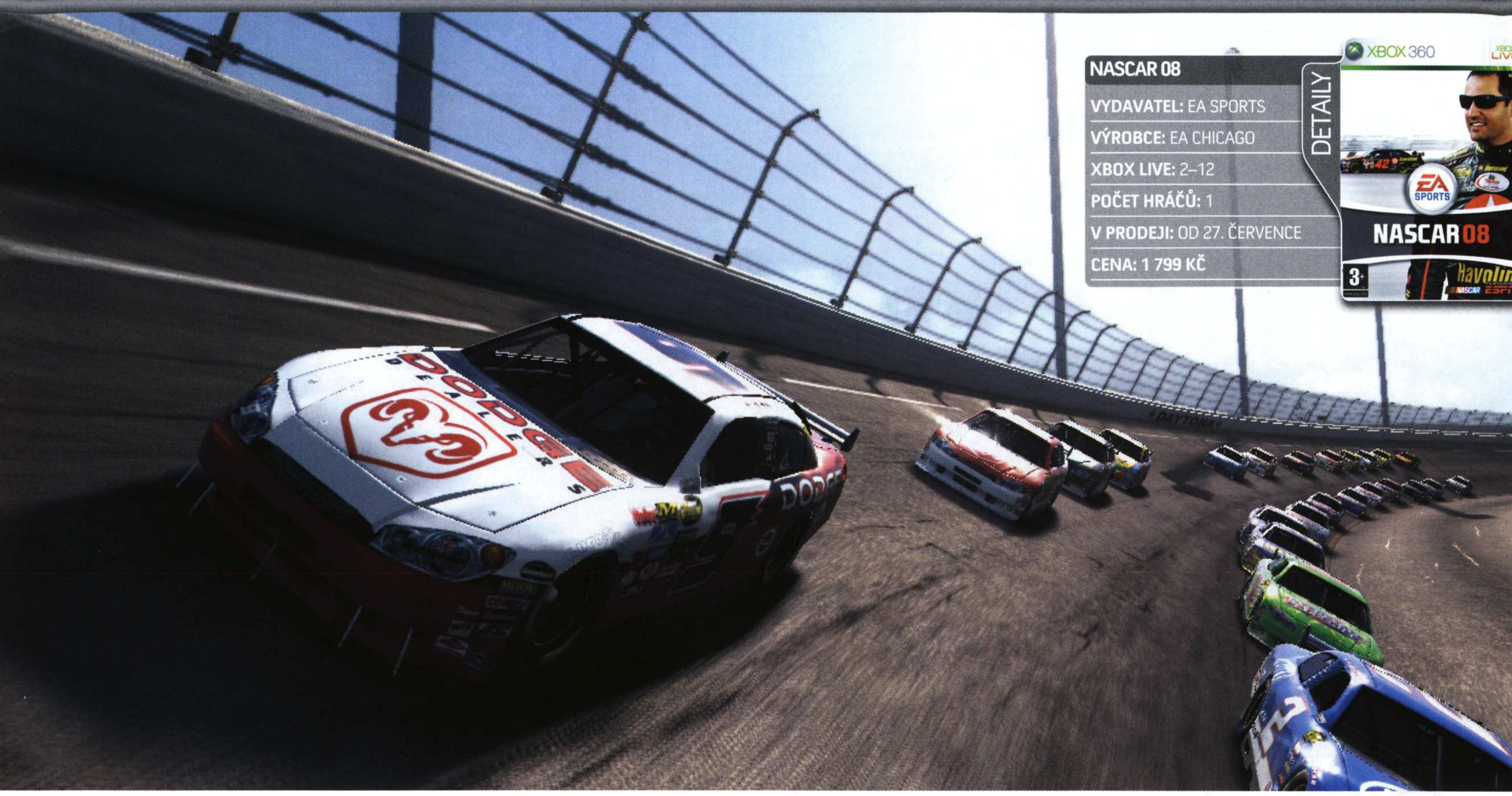
XBOX 360 VERDIKT — RATATOUILLE

- ✓ Jednoduchá hratelnost
- ✓ Humor
- ✓ Vhodné pro děti
- ✗ Kamera občas zazlobí
- ✗ Některé pasáže jsou příliš těžké
- ✗ Nic pro milovníky krvavých orgií

HODNOCENÍ

BAREVNÁ A ROZTOMILÁ HRA, KTERÁ SE PŘÍJEMNĚ HRAJE A ZÁROVEŇ JE VHODNÁ I PRO NEJMENŠÍ. DROBNÝCH CHYB SE NEVYVAROVALA, NICMÉNĚ ROZHODNĚ STOJÍ ZA POZORNOST.

6.8



NASCAR 08

- **VYDAVATEL:** EA SPORTS
- **VÝROBCE:** EA CHICAGO
- **XBOX LIVE:** 2–12
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **V PRODEJI:** OD 27. ČERVENCE
- **CENA:** 1 799 KČ

DETAILY

NASCAR 08

Když chybí konkurence, chybí i snaha

AUTOR: Kamil Gric

TAM ZA OCEÁNEM, v zemi plné neomezených možností a tučných hamburgerů, považují šílenství kolem formule 1 za holý nesmysl. Její popis z úst řadového, devadesátiletého Američana by pravděpodobně zněl takto: „Trapné honění se za moderními technologiemi, nepřehledná závodiště i průběh závodů, když se ze své „pětitisícové" sedačky vidíte sotva pětinu tratě. Pche." To v USA na domácích oválech (kulatých plackách, kterým se Evropané smějí) zuří pro Američany klání mnohem zajímavější – série NASCAR. Právě ty NASCARy, které se s burácejícím čtyřicetičlenným startovním polem vydaly až k nám. Je o co stát?

Tuzemský fanoušek motorsportu, stále navyklý na přírodní okruhy a systematické závodění, v němž je první ve startovním poli skutečně tím prvním, může zpočátku trpět. Přesto je NASCAR zajímavou alternativou už pro obrovskou vyrovnanost startovního pole, kdy na vlastní kůži pocítíte cenu každé soupeřovy (a bohužel i vlastní) chyby. Tam, kde se ve formuli 1 drobné vyjetí z trati projeví jen jinou změtí čísel na výsledkové tabuli, zde jste konfrontováni s realitou, pozorujíce rychle se vzdalující soupeře.

Nejsem tu však od toho, abych hodnotil sport jako celek. Proč také, když jsem se u NASCAR 08 slušně bavil, třebaže herně to letos není žádná sláva. V oblasti závodů série NASCAR nemá herní řada od EA konkurenci a tento holý fakt lze snadno vyčíst právě z letošního ročníku. Třebaže neabsentují konkrétní novinky, na první pohled pochopíte, že slova jako správná optimalizace v kancelářích vývojářského týmu nezazněla. Vizuálně ročník 08 nepo-chodil, spíše než novou generaci připomíná výtvory pro starý Xbox či PS2. Nedovedu si navíc vysvětlit, proč má kvalita grafiky tak kolísavou tendenci. Některé z okruhů působí velmi uhlazeně a aktivněji využívají novogenerační efekty, druhé jako by tvůrci vzali ze starších ročníků a nesfoukli ani jediné smítko z trati.

Série NASCAR je přitom letos více než kdy dříve přívětivější k nováčkům ve světě okruhového závodění. Novinkový mód Chase může být zajímavou alternativou klasické kariéry, protože nutí hráče absolvováním konkrétních úkolů získávat licence pro skutečné závodění. Mód má myšlenku a obstojnou realizaci. Nováčkové budou nadšení, hráčské stálice zapláčou nad chybějící kariérou. Přitom by to bylo tak jednoduché. Stačilo vzít nápad s Chase, vložit ho do klasické kariéry a nasytit všechny remcaly. Takto se vlk nenažral a koza si dala šlofíka v teple svého chlívku.

Záda hře nekryje ani umělá inteligence protivníků, která je subjektivně horší než v předchozích dílech. Skoro to vypadá, jako by vaši soupeři dostali od své stáje likvidační pokyny. Bez ohledu na rychlost (a třebaže je soupeř prokazatelně rychlejší) se vám lepí na zadek, často narážejí do vašeho vozu a tím zpomalují sebe i vás. Se vším však lze pracovat. Jakmile si zvyknete i na tyto „originální" novinky a zvládnete taje ovládání na gamepadu (alternativou je samozřejmě oficiální volant), nabízí ročník 08 zajímavou výzvu pro všechny závodníky. Málokde tak záleží na přesnosti a schopnosti závodit bez náhlých výkyvů či nesmyslných chyb. Přesvědčil jsem vás? Ano? Pak nashle na Xbox Live. Tedy pardon – zatímco nabídka módů, soutěží, závodišť i pilotů je také letos obrovská, podpora online hraní zaspala svou dobu. Ach jo.

Je lákavé otřít se o protivníka, ale kvůli ztrátě rychlosti vítězové tuto variantu zavrhují

XBOX 360 VERDIKT

NASCAR 08

- ✓ Zajímavý Chase mód
- ✓ Obrovská herní nabídka
- ✓ Herně odlišné od jiných závodů
- ✗ Opět bez kariéry
- ✗ Zastaralá grafika
- ✗ Slabá podpora online hraní

HODNOCENÍ

NIKOLIV NEJLEPŠÍ Z DÍLŮ, ROZHODNĚ VŠAK ZAJÍMAVÁ ALTERNATIVA K ODLIŠNÝM ZÁVODŮM NA PŘÍRODNÍCH OKRUZÍCH, KTERÉ TAK DOBŘE ZNÁME Z FORZY 2.

6,2

Bomberman by se, koukám, mohl živit jako natěrač podlah

DETAILY

BOMBERMAN LIVE
VYDAVATEL: MICROSOFT
VÝROBCE: HUDSON
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD 18. ČERVENCE
CENA: 800 MP

800 MP = 380 KČ

Bomberman Live

Milovníci korditu, semtexu, TNT a dynamitu opět můžou slavit a vesele vyhazovat ruce do vzduchu

AUTOR: Karel Kališ

SCHYLUJE SE v redakci k velkému převratu? Budou pevnou rukou nastoleny nové hodnoty a stanoví se další životní cíl? Jsou některé otázky, které se prostě nedají brát na lehkou váhu a jejich podcenění může znamenat nedozírné následky. Prostě, vyměníme řežbu v Unreal Tournament za mlatu v Bomberman Live? Odvrhneme věrné shock rifles a přivineme na svá bedra (stop terorismu) nálože dynamitu? Dost možná, protože nová verze stařičké hitovky Bomberman (nebo Dyna Blaster) opět ukazuje svojí sílu, s níž dokáže zabavit na dlouhé hodiny.

Bylo by svatokrádeží bořit základní principy, obzvlášť když se za těch pěkných pár let a pěkných pár vydaných her náramně osvědčily. Bomberman Live opět představuje jako hlavní bitevní pole omezené arény poseté bloky. Některé se dají vyhodit do vzduchu, další ne. Vy se na začátku každého kola ocitáte na bojišti společně až se sedmi dalšími protihráči a cílem není nic jiného, než rozmetat ty parchanty na kusy. K tomu vám má dopomoci neomezená zásoba bomb, které vyhazují do vzduchu nejen protivníky, ale i již zmiňované zničitelné bloky. Pod některými se nacházejí různé bonusy, které vaše vraždící touhy usnadňují. Tolik pravidla v kostce pro všechny Bombermany, toho s příponou Live nevyjímaje. Jednoduché na pochopení, ale náročné na mistrné zvládnutí.

Bomberman Live oproti předchozím dílům ničím zvláštním nevyniká. Žádnou souvislou kampaň pro jednoho hráče nečekejte, vše se točí kolem jednotlivých online či offline soubojů. Nastavte si počet protivníků, počet kol, časové omezení na kolo, možnost náhlé smrti, arénu, mód, bonusy (pozitivní i negativní)... a vzhůru do boje. Možnosti nastavení jsou poměrně bohaté, horší je to už s počtem módů a jednotlivých bojišť. Kromě klasického módu, ve kterém vítězí poslední přeživší, tu narazíte na Paint Bomb, Zombie a Bombing Run. V Paint Bomb výbuchy obarvují kusy podlahy arény a vítězí hráč s největší obarvenou plochou. Takže to můžete být vy, i když se konce nedožijete. Zombie se Paint Bomb podobá, jenže nemůžete umřít, jen ztratíte všechny vámi obarvené plochy. Což je velmi adrenalinový zážitek pár sekund před koncem kola. Bombing Run by se dal snadno popsat jako klasický mód, jen si barevní panáčci šlehli něco na zvýšení rychlosti.... pořádné zvýšení rychlosti.

Arén nabízí hra pouze osm, což je málo, i když je každá z nich jedinečná a kromě unikátního prostředí nabízí i speciální vychytávky. Třeba v podobě teleportů, propadlišť, ploch s lepidly atd. Ovšem je docela pravděpodobné, že nové mapy se v budoucnu objeví ke stažení. To stejné platí i pro různé kusy oblečení a tváře, které odemykáte během hraní a díky nimž můžete svoji postavičku upravit dle svých (zvrácených) chutí. Má mít klips na obličeji, na hlavě svatozář a na sobě růžové šatičky? Není problém. Je až s podivem, kolik času se dá u vytváření co nejúchylnějšího Bombermana strávit. Díky pohledné a pastelově barevné grafice vypadá hra velmi roztomile a rozhodně se nekoná žádná zvrácenost stylu Act Zero. Vše staví na pevných základech, žádné experimenty, jen obrovská porce zábavy, jakou má správný Bomberman nabízet. Takže, ať to lítá!

Nedejte se zmást, tady těžko najdete úkryt

XBOX 360 VERDIKT — BOMBERMAN

- ✓ Vysoká návykovost
- ✓ Zombie mód je zábavný
- ✓ Šílené doplňky
- ✓ Roztomilá grafika
- ✗ Málo arén
- ✗ Slabší AI

HODNOCENÍ
NÁVRAT BOMBERMANA V PLNÉ SÍLE, DALŠÍ HRA, KTERÁ BY VÁM ROZHODNĚ NEMĚLA CHYBĚT. ŠKODA MALÉHO POČTU ARÉN.

8.5

Speedball 2: Brutal Deluxe

Sport? To je ta aktivita, v níž je cílem zmrzačit co nejvíce hráčů?

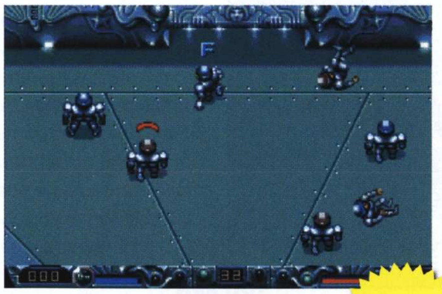
XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: BITMAP BROTHERS **VÝROBCE:** EMPIRE **POČET HRÁČŮ:** 1 - 2 **V PRODEJI:** SRPEN **CENA:** 800 MP

Raduje se. Dal gól a co víc – přežil!

LIDSTVO SE NEUSTÁLE VYVÍJÍ a kromě vytváření hmotných statků se potřebuje bavit. Kapříci ve fotbale ani amfetaminové koktejly na svazích Tour de France už nestačí, a tak se pozornost stáčí k čím dál akčnějším a brutálnějším aktivitám. Vrcholem lidského „sportování" se stává Speedball, krvavá kombinace házené, amerického fotbalu a sálové kopané. Tolik vize Bitmap Brothers, jíž znovuoživuje remake na XBLA.



Jakkoli v redakci konzervativně věříme, že si i v důchodu půjdeme zanadávat na Lužánky/Letnou/Bazaly s tím, že se na to nedá koukat, Speedball je nejpovedenějším zpracováním míčové hry budoucnosti. Jde sice o zvrácenou zábavu, ale nabízí vše, co od sportu očekáváte – dravost, akční momenty, nepředvídatelnost a v pozdějších fázích i vypilovanou souhru.

Jaká jsou pravidla? Minimální! V uzavřené aréně proti sobě nastoupí dva devítičlenné týmy. Cílem je dopravit míček do branky soupeře. Hráči jej drží v rukou, leč musí tak činit opatrně – a velice rychle tuto futuristickou merunu posílat spoluhráčům, než je složí jeden z oplechovaných protivníků. Kromě soustředění na útok můžete sbírat různé bonusy (jež ovlivňují skóre), peníze na ploše nebo vybavení pro své hráče. To zúročíte třeba v režimu sezóny, v němž se snažíte dostat svůj tým z druhé divize na vrchol. Nechybí ani nákup hráčů, vylepšování jejich vybavení a neustále silnější soupeři. Hra nabízí i moderní 3D engine, ale klasika je klasika.

Honza Morkes

800 MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT

BRUTÁLNÍ VIZE SPORTU BUDOUCNOSTI. ZN.: UŽ NIKDY VÍCE TEN NUDNÝ FOTBAL! **8.1**

Sonic the Hedgehog

Některých ježků se prostě nezbavíte

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT **VÝROBCE:** SEGA **POČET HRÁČŮ:** 1 **V PRODEJI:** 11.ČERVENCE. **CENA:** 400 MP

400 MP = 190 KČ

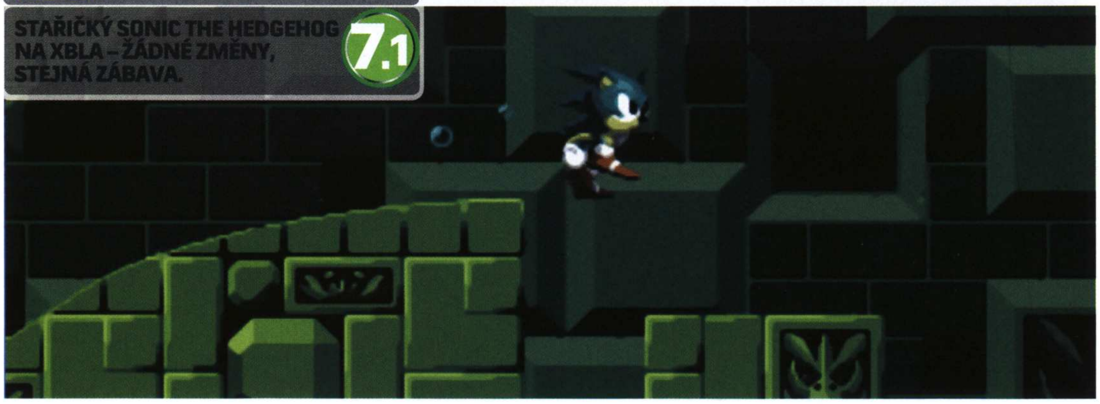
SONIC, NEBO MARIO? Věčná třecí plocha fandů konzolí devadesátých let. Nadzvukový modrý ježek rotující v cartridgích konzole Sega Mega Drive, nebo obtloustlý italský instalatér žoviálně poskakující pro konzoli, která toho hodně (S)NESe? Protentokrát je volba jednoduchá, protože na XBLA se přiřítil „pouze" ježek, přezdívaný cirkulárka. Nečekejte však žádné leštění kabátku ve stylu Prince of Persia Classic, modrý blesk Sonic je jak nevybroušený diamant – přesně takový, jaký spatřil světlo herního světa v roce 1991. Sedm úrovní, šest drahokamů chaosu a jeden zlotřilý doktor Robotnik. Na první pohled vypadá Sonic jako klasická plošinovka se spoustou překážek, otravných potvor, bonusů a předmětů na sbírání (zde v podobě charakteristických zlatých kroužků).

Rychlost. To je magické slovo, díky němuž milují Sonica miliony hráčů po celém světě. Na rozdíl od her podobného žánru, které představují spíš pozvolné opatrné hopsání po plošinkách, vás bodlináčovo dobrodružství nutí zadržet dech a mačkat směrovou šipku pro pohyb doprava. Čert vem sbírání zlatých kroužků a dotírající hmyz, hlavně rychle, rychleji, NEJRYCHLEJI! Loping, spirála, skluzavka, úzký tunel, skokánek do nebes... fungovalo to tehdy, funguje to i dnes. Největší slabina? Žádné změny, žádné obohacení. Jen klasické rozmazání pixelů, aby hra vypadala o něco lépe i na HDTV, pár achievementů, možnost ukládání pozic a žebříčky nejlepších výkonů. Stačí vám to? Tak neváhejte, investujte 400 bodíků a pozvěte si tryskového ježka na svůj Xbox 360.

Karel Kališ

XBOX 360 VERDIKT

STAŘIČKÝ SONIC THE HEDGEHOG NA XBLA – ŽÁDNÉ ZMĚNY, STEJNÁ ZÁBAVA. **7.1**



Golden Axe

Brutální nářezová akce se vrací... po tisící páté

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: SEGA **VÝROBCE:** BACKBONE ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1 - 2 **V PRODEJI:** 11. ČERVENCE **CENA:** 400 MP

Když si dokážete vyvolat potoky lávy, dávají plavky smysl

400 MP = 190 KČ

I DNEŠNÍ HRÁČ by snadno dokázal pochopit, jaké důvody vedly k masovému úspěchu Golden Axe na konci osmdesátých let minulého století. Jednoduchá hratelnost, prosté „třítlačítkové" ovládání, trojice rozličných hrdinů, z nichž bylo možno vybírat – a především možnost bojovat ve dvojici, což byla nejen účinná cesta k vyvrcholení hry, ale pro mnohé také jediný způsob, jak se až k finále propracovat. Jenže na rozdíl od mnoha jiných, dnes již zapomenutých ikonek nelze ke Golden Axe přičichnout a ucítit přitom nádech pravé, nefalšované nostalgie. Tahle hra s námi zůstává stejně jako pach cigaret po večeru prohýřeném v baru – její porty, ať již nezměněné či vylepšené, se objevily téměř na každé platformě. Nyní se svého dočkal i Xbox 360.

A řadí se mezi platformy, na něž doráží Golden Axe věrný původnímu odkazu. Ať se do hry zadíváte sebehlouběji, zůstala stejná. Vše startuje známý výběr jednoho z trojice hrdinů, jež svírá ruka modrého kostlivce. Gilius Thunderhead, Ax Battler a Tyris Flar, všichni jsou k dispozici – a s nimi i známá hratelnost, oblíbená hudba, stejné intro i ploché a nezáživné lokace. Ke spokojenosti zde postačí tři tlačítka, jimiž určujete útok, skok či magii, opět budete kopat a sekat do malých trpaslíků, ukrývajících životy a manu. Občas vám do cesty vstoupí obři a obrnění rytíři – a stejně jako dříve, i dnes si můžete na pomoc vzít jedno z dračích vozítek. Nebo je snad libo živého draka s dechem ostřejším než červencové sluníčko? Vše funguje, jak se sluší a patří, ale na rozdíl od mnoha nostalgických chvilek, které jsme na XBLA zažili, tentokrát nejsem ochoten přimhouřit oko nad nulovou přídavnou hodnotnou. Co nás zaměstnávalo na původních automatech, to dnes předznamenává jen několik desítek minut hraní. Golden Axe byl hrou, kterou jsme pro velkou obtížnost proplouvávali stále znovu a znovu. Tyhle časy jsou však nenávratně pryč. Dnes za svých 400 bodů dostanete skvělou arkádovou hříčku, jež zůstává věrna své podobě z doby před téměř dvaceti lety – ale která kromě kooperace, leaderboard žebříčků a pár achievementů nenabízí nic dalšího. Mezi XBLA hrami jsme si zvykli na jiný standard, to je svatá pravda.

Kamil Gric

XBOX 360 VERDIKT

GOLDEN AXE VE STARÉM VYDÁNÍ. TO JE VŠE, CO ZA SVÉ BODY ZÍSKÁTE. **6.2**

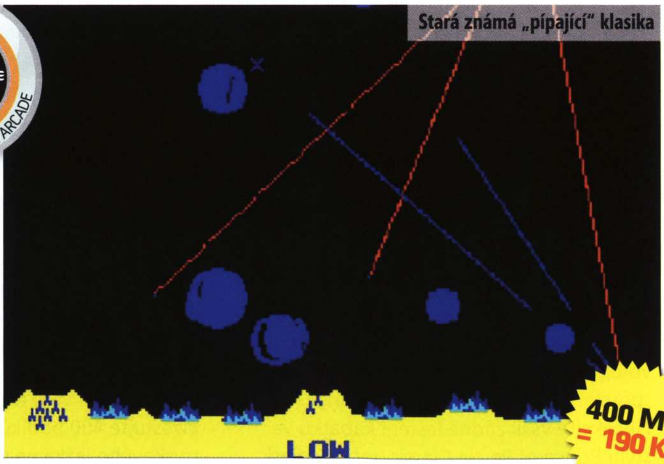
Missile Command

Protiraketový deštník se vrací

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: ATARI **VÝROBCE:** STAINLESS GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1 **V PRODEJI:** OD 4. ČERVNA **CENA:** 400 MP



Stará známá „pípající" klasika

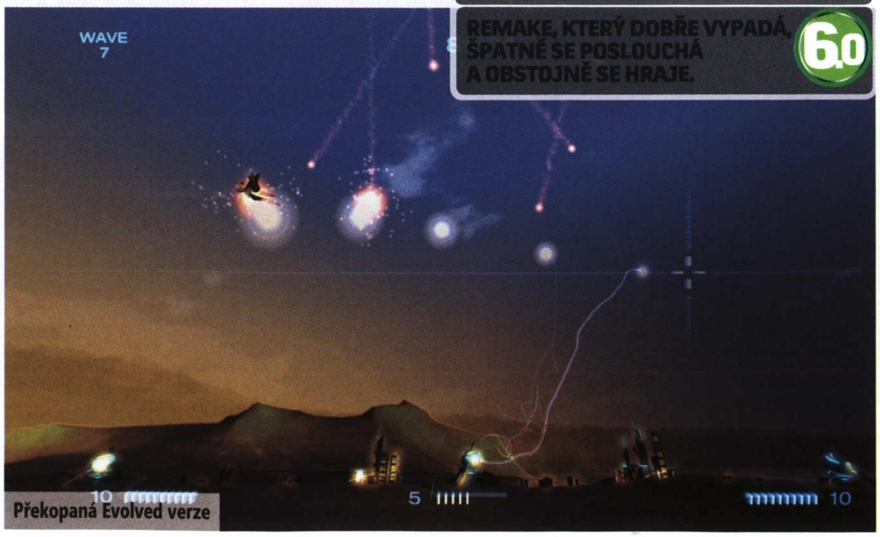
400 MP = 190 KČ

NĚKDO BY MOHL v jednoduchém konceptu Missile Command vidět simulátor studené války. Jako velitel tří raketových základen dohlížíte na bezpečnost několika měst, která jsou pod permanentním útokem raket přilétajících odněkud shůry. Přitom musíte skloubit taktické myšlení s bleskovými rozhodnutími. Než váš obranný systém zasáhne kýžené místo, trvá to několik sekund. Navíc je každá ze základen limitována počtem deseti střel.

Jako většina XBLA remaků, i tento přichází s novou, tzv. evolved verzí hry. Novější reinkarnace se kupodivu od svého staršího bratříčka do značné míry liší.

XBOX 360 VERDIKT

REMAKE, KTERÝ DOBŘE VYPADÁ, ŠPATNĚ SE POSLOUCHÁ A OBSTOJNĚ SE HRAJE. **6.0**



Překopaná Evolved verze

A nemluvím pouze o mohutně vylepšené grafice, jež nabízí plno líbivých efektů. Mám na mysli zásahy do samotného konceptu, které ale nejsou příliš ku prospěchu. Částečně byla omezena nutnost taktizovat – původně byly projektily vystřelované z krajních základen pomalejší než ty z centrální a navíc jste před výbuchem neviděli jejich balistickou trasu. Nyní jsou rozdíly v rychlosti spíše kosmetického rázu a trajektorii střely vidíte předem. Celkově hra inklinuje k větší jednoduchosti a akčnosti. Možná si autoři vzali za příklad první a jednu z nejlepších arkád vůbec – Geometry Wars, ale chytli to za špatný konec.

Nutnou rekonstrukcí prošla i zvuková stránka hry. Pípání nahradily zvuky výbuchů. Na nich moc pokazit nelze, to samé však nemůžeme říct o hudebním doprovodu. Opakující se technorytmy se velmi rychle stanou žhavým kandidátem na vypnutí. Ačkoli změny na první pohled působí nevýznamně, dopad na samotnou hru je kupodivu markantní. Alespoň že mají hráči možnost výběru.

Matěj Havíř

Marathon: Durandal

A zase něco pro pamětníky

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT **VÝROBCE:** FREEVERS **POČET HRÁČŮ:** 1–8 **V PRODEJI:** OD 1. SRPNA
CENA: 800 MP

Ve 24. století nejsou invalidní vozíčky v kursu

Nejdřív střílet, potom se ptát

800 MP = 380 KČ

DEVADESÁTÁ LÉTA minulého století byla dobou, kdy vznikla řada nesmrtelných titulů. Když se řekne DOOM, každému se vybaví dlouhé hodiny strávené ve společnosti záření monitoru. Ale už málokdo zaznamenal hru vzniknuvší coby jeho macintoshový protipól – Marathon: Durandal. Bungie se teprve rozehřívala na to, co přišlo s příchodem první konzole od Microsoftu – Halo. Protože obě hry sdílejí stvořitele, je zde řada spojujících prvků. Marathon jako první FPS vůbec nabídl možnost držet zároveň dvě zbraně. Vaše postava má ochranný oblek Mjolnir, rádcem vám je umělá inteligence a jde o trilogii.

Marathon je stará FPS na nové konzoli, takže nečekejte žádné střihové scény, všechny informace jsou prezentovány pomocí textů počítačovými terminály. Nechcete-li příliš bloudit, musíte číst pozorně. Na rozdíl od jiných her své doby zde totiž nemáte za úkol vystřílet vše, co se trhanými animacemi přibližuje k vám, ale musíte něco přepnout, aktivovat a až poté můžete být teleportováni dále.

Připravte se na konverzi každým coulem. Záměrně neříkám remake, protože kromě HD grafiky a dvojnásobného frameratu se nezměnilo zhola nic. Pro nostalgické vzpomínání to je jistě dobře, ale co se hrálo skvěle před více jak 10 lety, neosloví hráče navyklé na nové standardy. Na arkádu se hra pyšní nebývale štědrou nabídkou multiplayerových módů. Mnoho deathmatchově laděných režimů doplňuje kooperativní až pro 4 hráče na jedné konzoli a 8 přes Xbox Live.

Marathon dokazuje, že i stará dobrá hratelnost může časem utrpět. Kdyby byl koncept jednoduchý a zároveň geniální jako Tetris, neztratí nic ze svého kouzla. Bohužel přílišné lpění na předloze osloví jen hráče znalého původní hry.

Matěj Havíř

XBOX 360 VERDIKT

BUNGIE DOKÁZAL JIŽ DÁVNO, ŽE FPS DĚLAT UMÍ. POKUD ALE NEJSTE NOSTALGICKÉ NÁTURY, POČKEJTE SI NA HALO 3. **6.4**

Spyglass Board Games

Dvě staré známé, dvě neznámé, a to za cenu jedné

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT **VÝROBCE:** STRANGE FLAVOUR **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** OD 1. SRPNA **CENA:** 400 MP

NA MARKETPLACE již naleznete několik virtuálních ztvárnění stolních či karetních her. Bylo jen otázkou času, než se objeví další, včetně šachů. Je to tady. Společně s nimi přikráčela dáma a dvě méně známé hry – reversi a mancala.

Šachy a dáma jsou u nás notoricky známé hry, proto si osvětlíme základní principy zbylých dvou. Reversi jsou podobné piškvorkám. Na herní plochu střídavě umisťujete své kameny a snažíte se soupeřovy uzavřít mezi dva své, čímž jej získáte. Jakmile bude plná plocha nebo nebudete moci z jiného důvodu pokračovat, vyhrává hráč s větším počtem kamenů. Mancala je složitější. Proti sobě stojí několik plošinek, na nichž je různý počet herních kamenů. Aktivujete-li jeden sloupec, kameny po jednom skáčou na následující plošinky. Cílem je umístit jich co nejvíce na tu „domovskou". Především zde by jistě mnozí ocenili exaktnější popis pravidel, který je stručně připraven pro každou hru.

Příjemné jsou bezesporu možnosti v oblasti úpravy vzhledu pozadí, herních ploch i prvků. Můžete volit z velké barevné škály a s postupem času (odemykáním achievementů) přibývají i nové herní sety. Nicméně některé nejsou příliš přehledné, což může ještě zkomplikovat pouze trojrozměrný pohled. Sice jej můžete decentně natáčet, ale tradiční dvourozměrná grafika by jistě našla uplatnění. Naprosto fatálním nedostatkem je ovšem chabá umělá inteligence. Nejste-li úplní začátečníci a znáte-li pravidla, pak je téměř nemožné prohrát. Například v šachách vám soupeř vyloženě zadarmo posílá své nejcennější figurky výměnou za pěšce. Občas překvapí třeba rošádou, ale ta je v dané situaci spíše náhodným tahem bez hlubšího smyslu.

Naštěstí můžete zahrát i online s kamarádem, který nemusí být Einstein, aby vám byl lepším protivníkem. Sympatická je i podpora Xbox Live Vision kamerky.

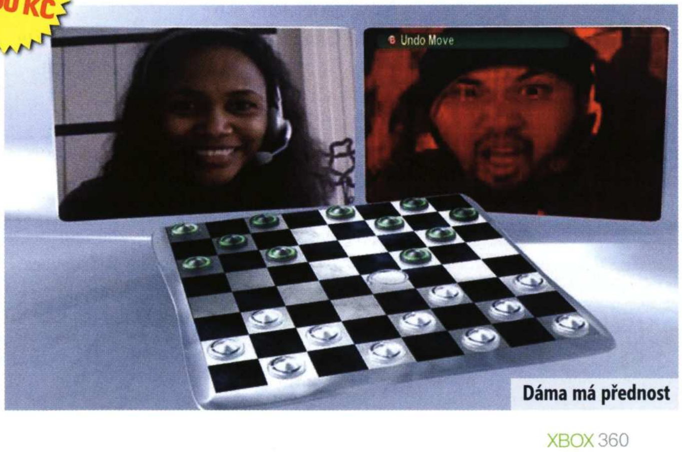
Matěj Havíř

XBOX 360 VERDIKT

KONEČNĚ MŮŽETE KAMARÁDŮM DÁT ŠACH MAT, ANIŽ BYSTE JIM PROHNALI HLAVOU KULKU. **5.3**

400 MP = 190 KČ

Předčasná radost



Dáma má přednost

THE DARKNESS

Velký průvodce temnými zákoutími

DARKLINGOVÉ – CHCETE MĚ?

Ve hře narazíte na několik oblečků pro základní verzi vašich malých pomocníků – darklingů. Oblečky nejsou jen kosmetickou záležitostí, každý z nich darklingům propůjčí nový druh útoku. Seznam oblečků a jejich lokací:

MEČ: První obleček, který najdete hned na začátku hry. Cestou od metra k Jenny uvidíte, jak se něco leskne na rohu, v zásadě ho nemůžete minout.

SEKYRKA: Když ve vedlejší misi zabrousíte do lokace Grinder's Lane, najdete obleček v bytě číslo 261.

PILKA: Další z menších nepovinných misí – najděte Danu Cutrowe v Canal Street Station a mluvte s ní do té doby, než z ní vypadne, jak se dostat do bytu jejího přítele. Ihned se tam vydejte, a až s ním skončíte, najdete obleček v jeho prázdném bytě.

PERLÍK: Na posledním místě Vinnyho seznamu je jméno Shrote. Zamiřte k jeho bytu, a jakmile tam dorazíte, podívejte se do otevřeného okna – uvidíte obleček viset na zdi vpravo od vás.

SBÍJEČKA: Když se budete procházet tureckými lázněmi, cestou k radnici narazíte na opuštěný vagon metra. Vlezte dovnitř a kýžený obleček najdete ležet na podlaze.

Ve hře můžete narazit ještě na další, skryté oblečky, jež získáte pouze vytočením správného čísla. Můžete k tomu použít jakýkoliv telefon v okolí.

GOLF CLUB: Pro získání tohoto oblečku vytočte 5664. Při příštím vyvolání darklinga ho bude mít na sobě.

2K: Stačí vyťukat 4263 a 2K obleček je váš. Poslední speciál můžete najít až po scéně, kdy vás u Butchera překvapí policie. Když se prostřílíte z baru a zamíříte k Dutch Oven Harrymu, dostanete se do uličky, kde vám opilec dá tip na heslo do Harryho skrýše. Vlevo na zdi uvidíte dveře a nad nimi šachtu, do níž můžete poslat Creeping Dark. Uvnitř najdete poslední bonusový obleček.

TIPY A TRIKY

NEBOJTE SE TMY

Když budete stát na přímém světle, velice brzy z vás vyprchá všechna energie temnoty, což vás v klíčových momentech může stát

i život. Takže co s tím? Především se naučte světlo vnímat a vyhýbat se mu. Plížení se ve stínech je způsob, jak si udržet energii. Když už se ocitnete v místě, kde bude přesvíceno, nebojte se sáhnout po zbraních, které jako vypínač fungují bezvadně. Žádná žárovka nevydrží víc než jeden dva zásahy. Starosti se světlem částečně odpadnou, až později ve hře získáte chapadlo. To je k odstraňování otravných světel ideální, protože se na ně automaticky zaměřuje.

SRDEČNÍ ZÁLEŽITOST

Lepší schopnosti do vaší temné sbírky získáte pouze tak, že budete plnit ukazatel temnoty, tzv. Darkness level meter (najdete ho v menu, když zapauzujete hru). Ukazatel se začne plnit, když nakrmíte dva hladové krky, které vám sedí na ramenou, srdci mrtvých nepřátel. Ujistěte se, že pozřete srdce každého gaunera, jehož cestou potkáte. Pokud bude vaše hra vyloženě srdcervoucí, docílíte maximální úrovně vašich schopností už ve dvou třetinách hry a k tomu ještě získáte achievement Darkness Master.

CREEPING DARK JE KAMARÁD, CHCE SI S VÁMI, DĚTI, HRÁT

Další tip je prostý – používejte Creeping Dark, jak nejvíce můžete. Při jejím používání sice nepadají nepřátelé k zemi po desítkách, přesto se vám používání téhle chytré hlavičky s ostrými zoubky rozhodně vyplatí. Může za vás odvést špinavou práci v podobě pohodlných stealth killů, může rozbíjet světla, otevírat dveře a získávat přístup do míst, kam byste se jinak nedostali. A navíc je s ní sranda.

POSTRANNÍ ÚMYSLY

Plňte postranní mise. Pokud chcete co nejrychleji získat nejvyšší úroveň svých temných sil, nemáte v podstatě ani jinou možnost. Nezapomeňte, víc lidí = víc srdcí. Bez prošmejdění každého koutku se také nedostanete k achievementům za posbírané předměty. A kromě toho? Vedlejší mise jsou zábavné stejně jako zbytek hry, proč byste si je tedy měli nechat ujít?

KDO JE TAM?

Všimli jste si, že neposedné temné hlavičky občas neklidně pokukují po okolí? Cítí totiž další srdce k snědku. Pokud si nejste jistí, jestli za nejbližším rohem někdo nečíhá, jednoduše si stoupněte ke zdi a pozorujte hlavy. Pokud se budou otáčet určitým směrem, někdo tam je. Čas vytáhnout brokovnici a ukázat mu, že přepadnout vás byla poslední chyba, kterou v životě udělal.

V JEDNODUCHOSTI JE SÍLA

The Darkness není hra, u níž byste si měli lámat dlouhé hodiny hlavu nad tím, kudy dál. I když to tak občas nevypadá, řešení je vždy velice jednoduché. Pokud nebudete vědět kudy dál, v metru najdete informační pulty, které vás nasměrují k cíli. Některá místa jsou schovaná víc než jiná. Třeba Gun Hills nebo City Hall Station. Nedostanete se do nich po normálních cestách, ale když budete v metru chvíli hledat, určitě je najdete. Pokud se zaseknete na místě, kde jste dostali novou speciální dovednost, zkuste ji použít. To platí hlavně o schopnosti Black Hole.

AUTOR: JIŘÍ ŠKRAMPAL

ACHIEVEMENTY

ROMANTIKA

Jeden z nejpůsobivějších achievementů. Když se poprvé podíváte k Jenny do bytu, řekne vám, ať si k ní sednete. Přisedněte si, nechte ji, ať se k vám přitulí, a sledujte s ní televizi. Až se k vám nakloní a políbí vás, nezačněte se červenat, achievement je váš.

BLACK HAWK DOWN

Policejní helikoptéra je rozhodně dosti nepříjemný společník. Po získání schopnosti Black Hole se jí elegantně nejen zbavíte, ale ještě k tomu dostanete bodíky do Gamerscore. Až budete procházet tureckými lázněmi, překvapí vás zásah policie. I když policejní helikoptéru neuvidíte dobře, snažte se na ni co nejlépe zamířit a otevřít Black Hole. Pokud se vám to povede, z vrtulníku se stanou trosky a vy obdržíte achievement.

GHANDI

Tento achievement odemknete, když se dostanete do kutlochu Dutch Oven Harryho. Nejprve schovejte pistole i temnotu kolem vás. Poté jděte do zadní části sklepa, tam narazíte na Roache Librizziho. Nevytahujte zbraně, dokud nezačne střílet. Poté, co se odemkne achievement, se konečně můžete ponořit do temnoty, vytáhnout zbraň a pěkně lokaci provětrat.

DĚLNÍCI

Jedním z drsnějších achievementů je postřílení dělníků na úplném začátku hry. Jak na to? Základem je nastavit si v menu autozaměřování (auto aim) na maximum. Důležitý je také fakt, že nemusíte vůbec dobíjet, čili střílejte, co vám prsty stačí. Ani tak to ale nebude žádná sranda, a než získáte cenný achievement, budete si muset level několikrát zopakovat a zapamatovat si, kde dělníci stojí.

Počkejte si na další vlak do stanice temnota

Chtěl mi dát pokutu za špatné parkování, tak jsem mu to vysvětlil

MULTIPLAYER

MULTIPLAYEROVÁ ODMĚNA

Na Xbox Live to žije, a tak nás autoři obdařili několika zajímavými, ryze multiplayerovými achievementy:

Bullet Dodger **(20 bodů)**
Dokončete multiplayerový zápas, aniž byste pětkrát zemřeli. Minimální počet hráčů jsou čtyři.

Patriot **(5 bodů)**
Ukradněte vlajku v Capture the Flag

Flag Runner **(5 bodů)**
Dvacetkrát ukradněte vlajku v Capture the Flag

Flag Owner **(10 bodů)**
Padesátkrát ukradněte vlajku v Capture the Flag

Hard to Kill **(5 bodů)**
Sneste velká zranění, aniž byste zemřeli

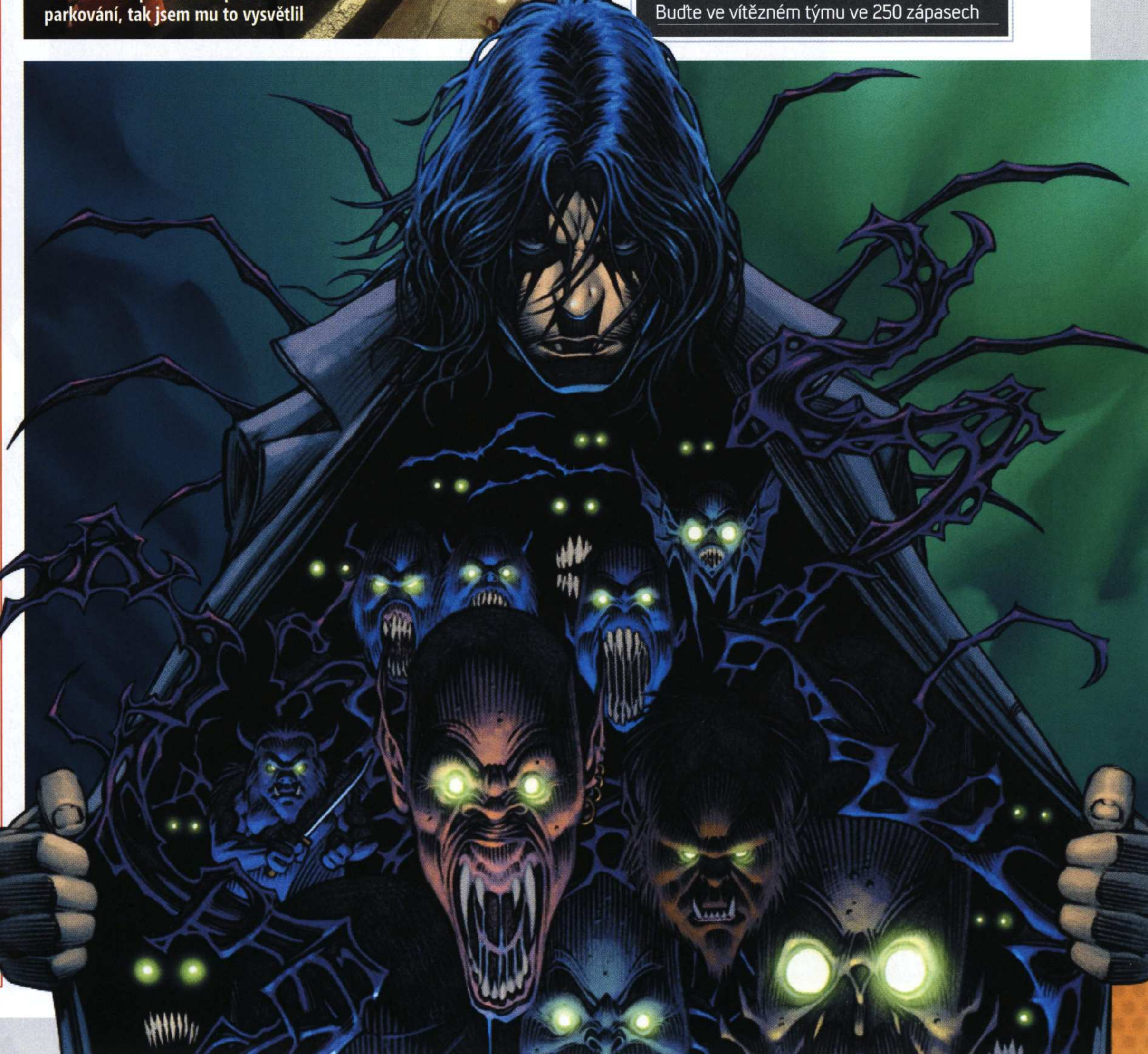
Hoodlum **(5 bodů)**
Buďte ve vítězném týmu v jakékoliv multiplayerové hře

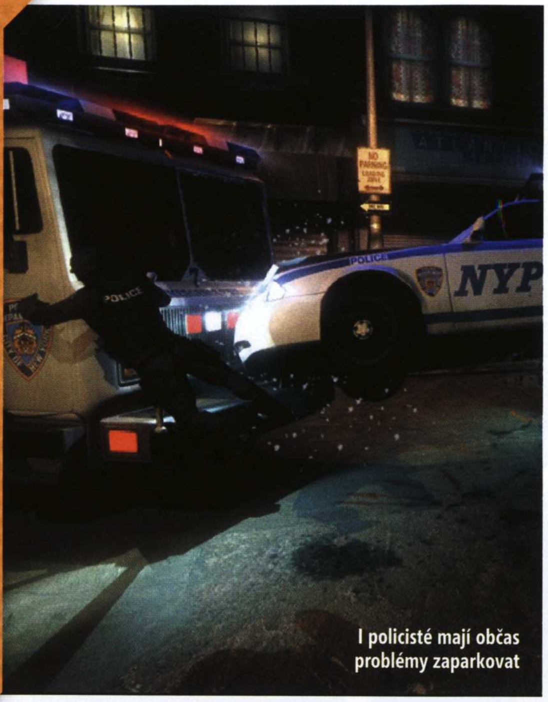
Mook **(5 bodů)**
Buďte ve vítězném týmu v pěti zápasech

Henchman **(15 bodů)**
Buďte ve vítězném týmu ve dvaceti zápasech

Made Man **(35 bodů)**
Buďte ve vítězném týmu ve sto zápasech

The Don **(45 bodů)**
Buďte ve vítězném týmu ve 250 zápasech





I policisté mají občas problémy zaparkovat

ACHIEVEMENTY

ŠŤASTNÁ SEDMA
Zabít sedm lidí za patnáct sekund? To zní jako skutečná výzva. Nejvhodnější je pustit si poslední epizodu na obtížnost easy. Přesto mnohokrát zemřete, než na magickou sedmičku dosáhnete. Ideální je maják, kde se na jednom místě donekonečna obnovují nepřátelé. Vyzkoušejte na ty bližší použít Black Hole a ostatní mezitím likvidovat střelnými zbraněmi.

»Zabít sedm lidí za patnáct sekund? To zní jako skutečná výzva.

ZÁSEKY

PROBLÉM SE ZVONEM

V druhé kapitole se dostanete do kostela, v němž vaši cestu blokuje velký zvon, který se ne a ne hnout. Nejprve sestřelte světlo, poté se obklopte temnotou a použijte chapadlo. Finta je v tom, že musíte podržet RB. Až zvon odsunete, položíte ho jednoduše puštěním RB.

JAK POŠLU DOPISY?
Jednoduše; když se vrátíte z podsvětí, najdete všude po městě spousty modrých schránek. Pokud máte dopis k odeslání, stačí k jedné z nich přijít a zmáčknout A.

JÁ CHCI DO CITY HALL STATION!
Nejprve jděte k bráně ve Fulton Station. Pokračujte dál po kolejích, až dojdete k bráně, kterou hlídá Deval. Dá vám vedlejší úkol týkající se jeho bratra. Na toho teď ale zapomeňte, otočte se a hledejte záchod na své straně kolejí. Na toaletě najdete zamčené dveře. Vykopněte je a uvnitř najdete klíč od brány.

CO MÁM DĚLAT S LETADLY?!
V pekelném světě se střetněte s letkou německých letadel. Nemá cenu se s nimi kočkovat, dokud se nedostanete k tanku. Letadel je celkem 13, vy jich ale musíte sestřelit jen šest, takže nemusíte restartovat level, pokud jich pár minete. Soustřeďte se na větší skupinky a pokuste se je sejmout všechny. Pozor, když se na obrazovce objeví checkpoint, čeká vás ještě jedno letadlo.

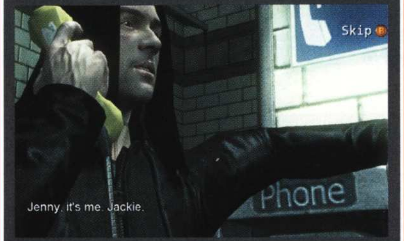
MISE PRO VINNYHO
Až půjdete sejmout Shroteho, dostanete se do místnosti s výtahem. Když se dobře rozhlédnete, uvidíte nápis „Mace!“ Nápis uvidíte lépe s rozsvícenými světly. První okno vlevo v nejnižším podlaží by mělo být otevřené a zevnitř by mělo vyzařovat slabé bílé světlo. Pokud není otevřené, jděte zpět do metra za Vinnym a promluvte si s ním. Zadá vám misi znovu, což by mělo způsobit, že okno už bude konečně otevřené. Abyste se dostali až dovnitř, musíte použít chapadlo.

JAK NA SKOŘÁPKY
Ve hře si můžete zahrát tzv. skořápky, hru, v níž musíte uhodnout, pod který ze tří šálků se schovala neposedná kulička. Asi jako ve skutečnosti, ani tady nemáte šanci vyhrát. Alespoň dokud nezařídíte několik věcí. Když budete u skořápek, promluvte si s Terencem Willisem (chlapík v maskáčích), přijměte jeho úkol a běžte jej splnit. Až bude vše hotovo, vraťte se za Terencem a ten vám ukáže pár skořápkových triků. Když se potom vrátíte k hraní skořápek, budete konečně schopni vyhrát.

Už asi hlady leze po stěně

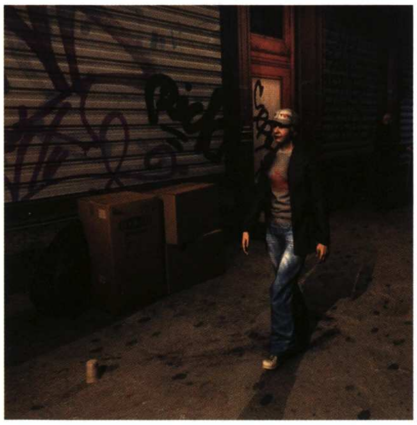
ACHIEVEMENTY

HALÓ, KDO JE TAM?

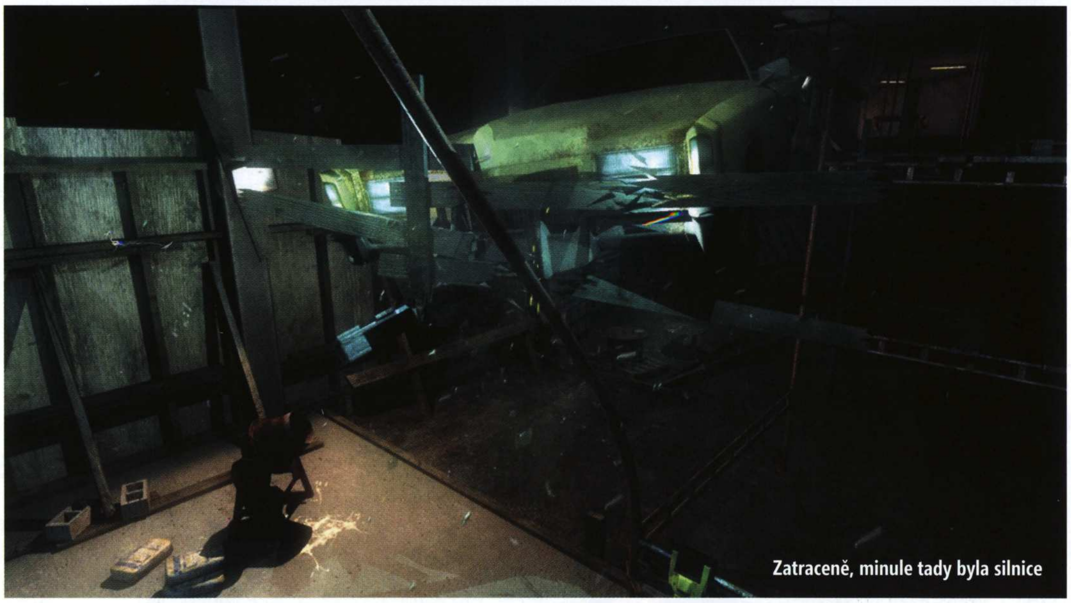


S telefonem si v The Darkness můžete užít hodně srandy. Tady je seznam tajných čísel, na která můžete zavolat. Po zavolání na patnáct z nich získáte achievement „Keeper of Secrets"

5556118 – tajemství 0
5551847 – tajemství 1
5556667 – tajemství 2
5554569 – tajemství 3
5559985 – tajemství 4
5551037 – tajemství 5
5551206 – tajemství 6
5559528 – tajemství 7
5553285 – tajemství 8
5555723 – tajemství 9
5558024 - tajemství 10
5556322 – tajemství 11
5559132 – tajemství 12
5556893 – tajemství 13
5552402 – tajemství 14
5556557 – tajemství 15
5552309 – tajemství 16
5554372 – tajemství 17
5559723 – tajemství 18
5555289 – tajemství 19
5556205 – tajemství 20
5557658 – tajemství 21
5551233 – tajemství 22
5553947 – tajemství 23
5559562 – tajemství 24
5557934 – tajemství 25
5557892 – tajemství 26
5558930 – tajemství 27
5553243 – tajemství 28
5553840 – tajemství 29
5552349 – tajemství 30
5556325 – tajemství 31
5554565 – tajemství 32
5559898 – tajemství 33
5557613 – tajemství 34
5556969 – tajemství 35



Takhle se občas pereme o poslední Big Mac



Zatraceně, minule tady byla silnice

NEPŘÁTELÉ

GANGSTEŘI

Potkáte je na každém rohu a při troše šikovnosti vám nebudou dělat sebemenší problémy. Když už je sejmete, ujistěte se, že jsou opravdu mrtví. Často se stává, že je pouze postřelíte, a z živých bohužel nemůžete extrahovat tolik potřebná srdce.

NĚMCI

O něco tužší než gangsteři. Dejte si pozor, abyste jim vždycky vykousli srdce z hrudi. Jinak vás čeká ošklivé překvapení...

SWAT

Nejsilnější řadoví nepřátelé, které potkáte. Vždy se je snažte zabít co nejdřív. Pokud je necháte, aby zaútočili jako první, bude to hodně bolet. Na jedince se štíty použijte Black Hole.

TANKY

Překvapivě celkem jednoduchý cíl. V podstatě jen plechovky na kolečkách, se kterými si poradíte raz dva.

SHLOGG

Pořádný souboj s pořádně zubatým obřím bossem? Tak trochu. Škoda, že si s ním zašpásujete jen jednou.

DARK JACKIE

Jediný nepřítel, jehož nemáte, ba dokonce ani nesmíte zastřelit. Stačí se ho jen dotknout. V čem je problém? Jedním jsou darklingové, kteří vám jdou po krku, a druhým černá díra, jež vám na náladě také nepřidá. Pokud obojí přežijete, neváhejte a naběhněte do svého temného já.

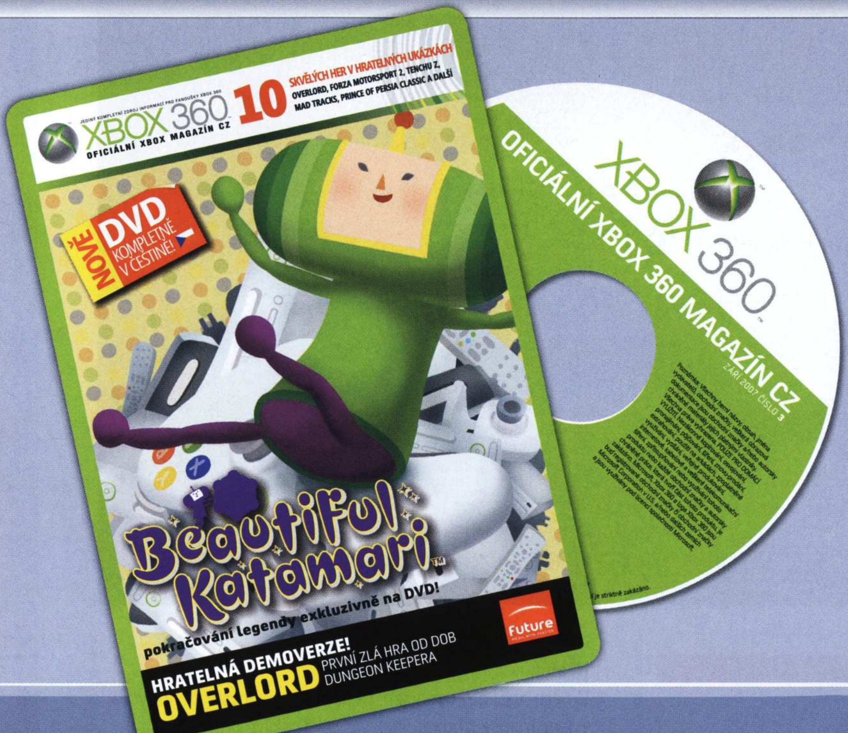
NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Málokdo by věřil, že se kutálení kuličky po světě může stát plnohodnotnou herní náplní. Ovšem vysoce návykové demo Beautiful Katamari vás přesvědčí o opaku. I když ukázku omezuje časový limit tří minut, není problém u něj strávit dlouhé hodiny. Stejně tak chytlavá je i Forza Motorsport 2. Pro zlobivé hráče tu máme Overlord, který vás opět přesvědčí, že plundrovat svět je vlastně neskutečná zábava. Samozřejmě nechybí řada Xbox Live Arcade her ani exkluzivní materiály, ať už jsou jimi videa nebo třeba hráčské obrázky. Co je to vše proti tomu, že si poprvé náš demo disk vychutnáte v rodném jazyce?!

POPRVÉ V ČEŠTINĚ!

Podařilo se nám nemožné! Ačkoli se unikátní DVD příloha vyrábí přímo v Anglii, od aktuálního čísla bude veškerý obsah v češtině. Pokud jste tedy dosud měli problémy vybrat si mezi nabídkou videí, recenzí či hratelných ukázek, tentokrát budete mít díky češtině situaci ulehčenou. A to není vše! Do příštích čísel chystáme další překvapení. Nemáte DVD v češtině? V Dashboardu přejděte na záložku **System**, otevřete **Console Settings**, najděte položku **Locale**, ve které změňte zemi na **Czech Republic**.



HRÁČSKÉ OBRÁZKY

Tentokrát se vaše konzole ponese v rytmu první next-gen oznámené hry vůbec. Dark Sector vám přinášíme s exkluzivními obrázky i theme. Takže jestli váš dashboard upadá do monotónnosti, není nic snazšího než postupovat podle jednoduchého návodu, který vás provede správným nastavením:

1) Přihlaste svůj profil a spusťte disk.
2) Na úvodní obrazovce zvolte pohybem dolů hráčské obrázky nebo „Dark Sector Theme". Stiskněte A.
3) Stiskem navigačního (guide) tlačítka zobrazíte svůj profil.
4) Zvolte „Personal Settings" a zmáčkněte A.
5) Najeďte na „Themes" a potvrďte A.
6) Vyberte si nové pozadí s motivy hry Dark Sector.
7) Chcete-li změnit hráčský obrázek, najeďte na profil a stiskněte A.
8) Zvolte „Edit Profile", následně „Change Gamer Picture" a zvolte si obrázek.

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

OBSAH DISKU:

ZAHRAJTE SI

» Beautiful Katamari
» Overlord
» Forza Motorsport 2
» Tenchu Z
» Boom Boom Rocket
» Centipede and Millipede
» Pac-man Champ. Edition
» Mad Tracks
» Prince of Persia Classic
» Teenage Mutant Ninja Turtles 1989 Arcade

VIDEA

» Bioshock Interview
» Kane & Lynch Dead Men
» Fracture Interview
» Call of Duty 4: Modern Warfare Interview
» Vampire Rain
» The making of Transformers The Game
» Grand Theft Auto IV
» Blacksite Interview

NEXT

» Ace Combat 6: Fires of Liberation
» Halo 3
» My Beautiful Katamari
» Splinter Cell Conviction
» Tom Clancy´s EndWar

RECENZE

» Colin McRae: DIRT
» The Darkness
» Forza Motorsport 2
» Pirates of the Caribbean: At World's End
» Shadowrun
» Shrek The Third
» The Band of Bugs
» Castlevania: Symphony of the Night
» Eets: Chowdown

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

DEMOVERZE!
BEAUTIFUL KATAMARI

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT | **VÝROBCE:** NAMCO BANDAI | **POČET HRÁČŮ V DEMU:** 1 | **XBOX LIVE:** NE

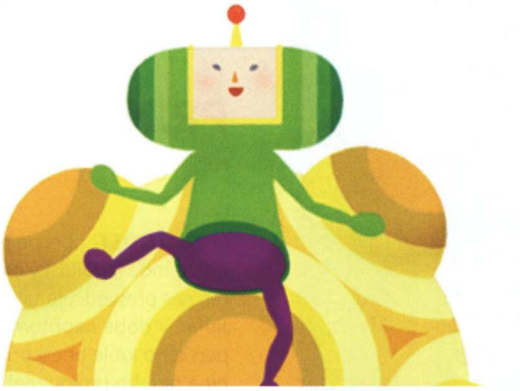
HÁDEJTE, kdo se kutálí na Xbox 360? Ano, je to Katamari. Tato kulička bude vaším nástrojem, jenž vám pomůže opět nastolit pořádek. Cosmos, skromně označovaný za vládce všeho, totiž zničil, co se dalo. Nyní je na vás a vaší lepivé kuličce posbírat ve světě vše potřebné.

Aby mohla vyniknout krystalická hratelnost, musí být ovládání nad poměry jednouché. Stačí zkoordinovat pohyby obou páček a rostoucí kulička se začne pohybovat kýženým směrem. Při agresivnějším stylu ovládání (rychlé pohyby páčky nahoru-dolů, doleva-doprava) docílíte zrychlení kuličky nebo jejího kutálení do stran.

Na cestě k úspěchu musíte sbírat všemožné předměty různých velikostí. Čím větší je vaše Katamari, tím prostornější objekty na sebe nalepí. Jenom si dávejte pozor na rozměrnější objekty. Náraz do nich vám rozhodně nepomůže.

Ovládání:

- POHYB KATAMARI
- POHYB KATAMARI
- NEVYUŽITÝ
- A NEVYUŽITÉ
- B NEVYUŽITÉ
- X NEVYUŽITÉ
- Y NEVYUŽITÉ
- LT PŘIBLÍŽENÍ
- RT PŘIBLÍŽENÍ
- LB KRÁLOVSKÝ POHLED
- RB PRINCŮV POHLED



RECENZE V ČÍSLE 2

OVERLORD

VYDAVATEL: CODEMASTERS | **VÝROBCE:** TRIUMPH
POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

LÍBILO SE VÁM Kameo, ale raději kolem sebe rozséváte zlo (alespoň ve hrách)? Pak je Overlord to pravé pro vás. Konec romantických procházek rozkvetlou krajinou, je čas plenit a drancovat!

Jste pán temnot a v demoverzi si vyzkoušíte, jaké to je komandovat tlupu až deseti malých stvoření. Ta jsou vám bezmezně oddána, a tak uposlechnou i nejbláznivější rozkazy. Chcete, aby si pro vás rozlámala kosti nošením obřích částí věže? Mají se vrhnout na desetkrát větší obludu? Žádný problém, jsou pro vás ochotna i umřít.

S trochou cviku při ovládání vašich posluhovačů budete neohroženými przniteli všeho dobrého v tomto jinak nevinném světě. Vyhlaďte všechny protivníky a podrobte bezmocné vesničany své krutovládě.

Ovládání:

- POHYB
- OVLÁDÁNÍ POSKOKŮ
- NEVYUŽITÝ
- A ÚTOK
- B PŘIVOLAT POSKOKY
- X KOUZLO
- Y NEVYUŽITÉ
- LT ZAMĚŘIT CÍL
- RT POSLAT POSKOKY
- LB KAMERA
- RB NEVYUŽITÉ

FORZA MOTORSPORT 2

VYDAVATEL: MICROSOFT | **VÝROBCE:** TURN 10
POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

KONEČNĚ MÁTE ŠANCI zjistit, proč je nová Forza považována za nejlepší simulátor na světě! Forza Motorsport 2 demo se do historie zapíše jako jedna z nejrozsáhlejších trial verzí vůbec. Nabízí masivní sbírku 27 automobilů, které jsou roztříděny do tří tříd. V třídě C oslní 2005 Ford Mustang GT, 2003 Dodge SRT4 nebo 2002 Honda Integraf Type-R. Pokud byste chtěli okusit jízdu ve větší rychlosti, vozy třídy R2 vás nezklamou. Vedle mnoha dalších zde naleznete 1997 McLaren #43.

Vyberete-li si svého favorita, nezbývá než se vydat na trať. Čekají vás tři kola na okruhu Mugello. Ačkoli se trať může zprvu jevit jako přímočará, nenechte se zmást. Především v první zatáčce se mějte na pozoru – zde se láme chleba.

Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- POHYB KAMERY
- TELEMETRIE
- A BRZDA
- B ŘADIT NAHORU
- X ŘADIT DOLU
- Y POHLED DOZADU
- LT BRZDA
- RT PLYN
- LB POŠKOZENÍ/ZAHŘÁTÍ
- RB KAMERA

NAJDETE NA DVD!

Váš dashboard už nikdy nebude nudný s novým skinem z našeho disku

STARÉ ARKÁDOVKY JEN PRO VÁS!

PRINCE OF PERSIA CLASSIC

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE

O PLATNOSTI obecné pravdy, že moc kazí lidský charakter, nás přesvědčuje také vezír Jaffar. V době nepřítomnosti perského krále unesl princeznu a našeho hrdinu uvrhnul do podzemního žaláře. Abyste mohli osvobodit sličnou princeznu, musíte nejprve utéci ze zajetí. K tomu vám pomůže magický meč, jehož nalezení se stává vaším prvním úkolem. Úvodní úroveň není tak přímočará, jak se na první pohled může zdát. Nejenže je zde množství skrytých nástrah, ale při bedlivém ohledání naleznete i rozsáhlé skryté prostory. GameLoft se při tvorbě remaku skutečně vyznamenal. Přinesl nezměněnou hratelnost původní předlohy, ale obalil ji moderním vzhledem. Svůj podíl na pozitivním hodnocení v minulém čísle má také vylepšené intuitivní ovládání.

MAD TRACKS

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE

TOUŽÍTE-LI po moderní verzi oblíbených Micro Machines, jste na správném místě. V ukázkové verzi na vás čekají dva herní módy. Prvním je standardní tříkolový závod. Při průjezdu tratě v bistru si musíte dávat pozor na poházené příbory či sklenky od vína. Kdyby se náhodou některý z vašich oponentů ujal vedení, je třeba se přiklonit k trochu zákeřnějšímu stylu hraní. Několik dobře mířených raket udělá své. Druhý mód je o poznání originálnější. Jste vrženi do arény, ve které se spolu se soupeři snažíte vyhýbat gumovým koulím. Ty jsou vystřelovány v pravidelných pětisekundových intervalech přítomnými kanony. Cílem je vydržet co nejdéle, poslední přeživší se stává vítězem. Po odemknutí plné hry získáte přístup k více jak padesáti minihrám i multiplayeru přes Xbox Live.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 – 4 | XBOX LIVE: NE

A MÁME TU další superhrdiny z rozvrácené rodiny. Po kontaminaci radiací byli želví hrdinové vychováváni přerostlou krysou. Nyní však čistí ulice od veškerého zla. Při své cestě za televizní reportérkou April O'Neilovou se želvy dostanou do hořících apartmánů. Jako by to nebylo málo, okolí je zamořené agresivními nepřáteli. Je na vás, abyste jim vysvětlili, že s mluvící faunou si není radno nic začínat. A klidně si k tomu pozvěte tři další kamarády. Při vašem průchodu bortící se budovou se vyhýbejte nepřátelským robotům a dalším nástrahám. Ke konci demoverze na vás čeká i nemilé překvapení v podobě zmutovaného nosorožce. Ukažte tomu pankáčovi, že se před ním nehodláte schovat do svého krunýře.

v češtině
3+
www.pegi.info
RARE
Microsoft game studios
Vytvořte pro piñatas lepší svět!
Vytvořte si svůj vlastni piñata svět a hrajte si s více jak 60 druhy piñatas včetně SOURS (ZATRPLÍKŮ), kteří potřebují pořádně naplácat, když je přistihnete, jak dělají potíže. Svět bez pravidel není světem pro piñatas. Souhlasíte? vivapinata.com
Viva Piñata! Nebijte je, připojte se!
VIVA PIÑATA
© 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rare, logo Rare, Viva Piñata, Xbox, loga Xbox, Xbox 360, logo Xbox 360, jsou registrovanými ochrannými známkami Microsoft Corporation nebo Rare Limited ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Rare Limited je dceřiná společnost Microsoft Corporation.
Jump in.
XBOX 360

Soutěž o 5 originálek a balík propagačních předmětů Bioshock

Jak trefně zmiňuje Michael Stern, Kevin Levine nám dal prostřednictvím výtvoru Bishocku možnost chodit pod vodou. Právě tam, do záhadného podmořského světa Rapture, který se za několik let změnil k nepoznání, vás zavede také jedna z pětice originálních her, jež můžete získat v naší dnešní soutěži. Co dalšího je k mání? Deset triček a deset injekčních stříkaček naplněných drogou Adam. Její využití jsme v redakci nezkoušeli, rozhodně ale půjde o takříkajíc „hustej matroš".

Abyste získali jednu z výher, musíte nejen zodpovědět všechny následující otázky, ale také se pomodlit k paní štěstěně, aby tentokráte sedla na vás. Uzávěrka vašich hlasů je **30. září**, vyhlášení výherců najdete v **OXM 5**.

Soutěžní otázky:

1. Jak se jmenoval tvůrce Bioshocku, který se podílel i na dvojici dílu série System Shock? (Nápověda: jeho jméno zaznělo v recenzi v tomto čísle. A nejen tam.)
a) Tim Schafer
b) Kevin Levine
c) Petr Vochozka

2. Jak se označují speciální schopnosti, jež jsou ve hře obdobou magie?
a) plasmidy
b) krevní destičky
c) pomerančová šťáva

3. Pro jakou platformu kromě Xbox 360 Bioshock vychází?
a) Atari 800
b) PC
c) PS3

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Bioshock. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce oxm@cpress.cz (jako předmět uveďte opět heslo Bioshock). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.

10 OČEKÁVANÝCH HITŮ HRATELNĚ!

VYZKOUŠEJTE ARKÁDOVÉ KLASIKY!

ACE COMBAT 6

Nadzvukové peklo v oblacích.

PROJECT SYLPHEED

Zběsilá vesmírná akce, ze které oči přecházejí.

MISSILE COMMAND

HEXIC 2

CARCASSONNE

BAND OF BUGS

JUICED 2

Vytvořte vůz svých snů a vymáčkněte z něj, co to dá.

BLUE DRAGON

Ukousněte z 50 hodin herní doby povedeného RPG od tvůrce Final Fantasy.

PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360

LOST ODYSSEY ROZHOVOR SE SAKAGUCHIM **XBOX 1 RETRO** ANEB DŮVODY NEÚSPĚCHU **SEGA RALLY** RECENZE **FABLE 2** PRVNÍ DOJMY **MOTOGP 07** RECENZE **MOH AIRBORNE** RECENZE **GAMES CONVENTION** REPORTÁŽ a další

V PRODEJI OD 21. ZÁŘÍ

KOMENTÁŘ

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

AUTOR:

Randy Pitchford

RANDY PITCHFORD a jeho kumpáni z Gearbox Software aktuálně pracují na několika hrách, z nichž nejsledovanější je Brothers in Arms: Hell´s Highway. Pokud se chcete o něm či práci firmy dozvědět více, stačí do prohlížeče zadat adresu gearboxsoftware.com

Tvůrce Brothers in Arms:

Proč hry podle filmu smrdí?

V KRAJINĚ HER podle filmů to povážlivě zapáchá. Nebo to vidím jen já? Neinklinují filmové hry k tomu, aby se z nich bez výjimky staly propadáky? Předtím, než se pohneme dál, se v zájmu plného odhalení pravdy podívejte na moji gamer card:

32 tisíc bodů? To není špatné, že? Pravděpodobně to bude o mnoho víc, než má většina z vás. Každopádně se ještě podívejte na hry, které hraji (budete k tomu potřebovat internet). Ano, trhnul jsem tisícovku v King Kongovi. Nepodařilo se to snad nám všem? Podívejte se ale na všechny mizerné kousky z mého seznamu. Získal jsem spoustu bodů hraním Pirátů, Eragona, Surf´s Up, Fantastic 4, TMNT, Spider-Man 3, Robinsons, Superman...

Opravdu, Randy? Opravdu? Jsou všechny tyhle hry těmi, které bys měl hrát? Jsi si jistý? Dobře... Otázka je jasná: co s nimi dělám? Dobrá, přiznávám se – honím svoje gamerscore.

»V recenzích nás kritici strhali, přesto jsme získali určitý kredit v branži.

Tajemstvím nicméně zůstává, že jsem se uprostřed všeho toho sbírání lehkých bodíků u Open Season také trochu i bavil. Ano, mluvím vážně. Dokonce je pravda, že jsem si zábavu užil u všech her podle filmu. Přesto se nemůžu smířit s hodnocením, které tyhle kousky dostávají. V čem je tedy problém?

Myslím, že tyhle hry jsou právě takové jako filmy, na nichž jsou postaveny: lehce stravitelný pokrm. Neočekávám od nich žádnou velkou výzvu; jen skotačení a blázněni adekvátní jejich rozpočtu. Přesto mi zapáchají. Proč?

DVA DŮVODY:

1) Herní byznys si žádá hry v den světové premiéry filmu. Marketingové výhody jsou značné, ale dopad pro vývojáře pěkně ostrý – něco ve stylu „během našeho sestupu vraťte stolek do původní polohy, zaujměte pozici na podlaze a s pláčem se modlete ke všemu, co je dobré a svaté, že tahle kraksna neexploduje ve chvíli, kdy s ní dosedneme na runway". Výsledek? Nic uhlazeného. Bugy? Čert je vem, do obchodů s tím!

2) Navíc, zejména kvůli masivní marketingové masáži, licence stojí peníze. Tenhle výdaj znamená, že pro vývojáře zbude menší kousek koláče, takže ti nejlepší z nich jednoduše řeknou ne. „Řekněte to, prosím, ještě jednou? Chtěli byste vědět, jestli máme zájem vytvořit hru podle pokračování Snakes on a Plane? Chlapče, my tady tvoříme Gears of War 2!"

Randy přiznává: Open Season si užil

Z toho fiktivního koláče jsem si jednou ukousnul já sám. Před několika lety jsem se pustil do vývoje hry na motivy Jamese Bonda – „pustil" znamená, že jsem podepsal s Electronic Arts dohodu o vývoji James Bond hry. Mnozí lidé tady v Gearboxu, co od té doby chodí na terapie (ne zcela úspěšné, mimochodem), na tom titulu skutečně pracovali.

Hra sama o sobě nestála za nic, ale měla své světlé chvilky. Okamžiky, které byly skryty nebo se nacházely u konce hry – tam, kde naši vývojáři konečně našli sami sebe. Jenže chytří chlápci v saku nás donutili jít jejich směrem, takže jsme se za spoustu věcí spíše styděli. Jinak řečeno: naše dílko bylo z větší části pěkně slabé.

Hra se nicméně v obchodech objevila ve stejný den jako film. A prodávala se dobře. Inu, marketing. Chlápci v saku zakřičeli „úspěch"! V recenzích nás kritici strhali, přesto jsme získali určitý kredit v branži a také v Hollywoodu, kde – náš případ to dokazuje – hry podle filmu zcela jistě nehrají. Co je ještě lepší, získali jsme prostředky, které Gearboxu umožnily rozrůst se a vytvořit Brothers in Arms.

Dnes nás naplno zaměstnává Brothers in Arms: Hell´s Highway. Měl by se najít někdo, kdo podle naší hry natočí film (určitě ne ten týpek Boll). Sega nám navíc platí za to, že pro ně vytváříme hru na motivy Vetřelce, jejíž vývoj nekomplikuje problém s přesným termínem vydání – nad čímž jsem vzlykal o pár řádků výše.

Nabídku jsme přijali a vzkázali do Segy, aby nám koupili obrovský deodorant. Bylo dost toho filmového smradu!

Shrek nezáří v kině, ani ve své herní podobě

Jump in.
XBOX 360

SMS
VOLÁNÍ
SMS
VOLÁNÍ
SMS
SMS
VOLÁNÍ
SMS
VOLÁNÍ
SMS
Naložíme vám nejvíc
Nové Nabité tarify vám dají nejvíc volání a SMS
Nové Nabité tarify vyhrávají, protože jsou nejnabitější voláním a SMS.
Objednávky a více informací na 800 777 777 nebo na www.vodafone.cz
Vodafone. Vítěz Poháru tarifů
vodafone